

D. F.
ISSN 0188-7610

CONOCE A:
BARKLEY SHUT UP AND JAM!
KNIGHTS OF THE ROUND
KING OF DRAGONS
SLAM MASTERS
THE JETSONS

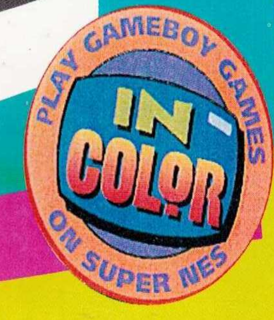
ESPECIAL SOCCERMANIA
INCLUYE:
CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER
WORLD CUP U.S.A. 94
MEGA MAN SOCCER
SUPER GOAL! 2
SUPER COPA
KICK OFF 3

Super GAME BOY

¡32 MEGAS!














AÑO 3 No. 5
PRECIO N$10.00 M.N.

TODO LO QUE DEBES SABER DE:
WARIO LAND
KIRBY'S ADVENTURE

EDITORIAL

Sin duda estos han sido meses con extraordinarias noticias para los videojugadores. Estas noticias están haciendo que el SNES tome más fuerza cada día.

El lanzamiento del Super Game Boy, accesorio exclusivo para SNES trae consigo 350 nuevos juegos y por ser precisamente juegos antes exclusivos del sistema portátil, podrán ser adquiridos a un precio más bajo. Por otra parte aquellos que quieren juegos más detallados en gráficas, sonido y diversión, encontrarán títulos como Stunt Race FX con su nueva generación del Chip SFX y batería, el Super Metroid de 24 megas y con batería o el nuevo Super Street Fighter II y Samurai Shodown que muy pronto llegarán al sistema con sus ¡32 megas!

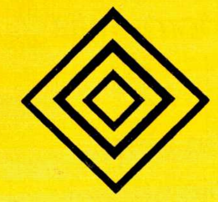
Nos da mucha alegría como videojugadores esta revitalización que se le da al Super Nintendo pues nos permitirá elegir dentro de la más extensa librería de títulos incluyendo obviamente, los mejores que actualmente se puedan jugar.

Aunque el Project Reality no estuviera en puerta, hoy por hoy el SNES es el mejor sistema de videojuegos y noticias como éstas confirman que lo será por mucho tiempo más.









CLUB NINTENDO
Año III No.5 Mayo 1994

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Directora de Administración
Lourdes Hernández

Director Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción: Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Asistente de arte: E. Escutia
Investigación: Adrián Carbajal / Jesús Medina / Peke Vázquez
Agentes secretos: AXY / SPOT

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Director General
Sergio Garcés Solis de Ovando

Director General de Ventas
Raul Archundia V.

Directora de Coordinación Editorial y Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Director de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:
Coordinación de ventas: Rocio Campo, Clementina Cummings, Mª Elena Domínguez y Javier Sánchez Mújica
Tel. 723-35-00

(DR) Club Nintendo Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de ITOCHU de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92 Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. Certificado de licitud de título No. 6420, y certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992, expediente 1/432"92"/8336.
Editor Responsable: Benjamín Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 51 Iztacalco, México, D.F. Tel.: 590-27-07

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Victor M. Saldaña
Tels: 561-27-15 y 352-32-66 extensiones 22 y 37

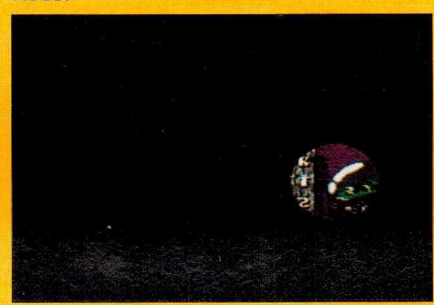
Dr. MARIO™



Con respecto a que publican trucos nunca antes publicados por otras revistas y sólo descubiertos por Axy y Spot, les quiero decir que publiquen trucos que vean en otras revistas tomando en cuenta que tal vez si nosotros no las vemos, nunca sabremos esos trucos.
Otro punto ¿por qué no se debe utilizar un televisor de proyección de frente o posterior con el NES o SNES ¿podrían explicar cuáles son? En la revista Mecánica Popular dice en un artículo de electrónica que un televisor X de proyección permite disfrutar los juegos de video y esto confunde.

THE JUGGLER 872 T26
DOLORES HIDALGO, GTO.

*Hay S.O.S. que nos mandan lectores y que a veces ya han sido publicados en otras revistas. Estos sí los publicamos porque a veces también se dan coincidencias de los lectores que descubren los mismos secretos que dan revistas americanas. Nosotros les damos especial atención a los trucos marcados como *DESCUBRIMIENTOS aunque a veces al tratar de sacarlos a nosotros no nos salen. De cualquier forma nuestra intención es sacar más S.O.S. porque esto es lo que nuestros lectores quieren conforme a la encuesta que realizamos en enero.*
Por otra parte los monitores de front o back projection son inconfundibles. Normalmente son pantallas mucho más grandes que los televisores normales; el posible problema con videojuegos es que quede "manchada" la pantalla cuando un gráfico queda sin moverse por mucho tiempo o pones pausa en el juego sin apagar el monitor. Si tú has visto monitores de computadora tienen una autoprotección después de no moverla por cierto tiempo, empiezan a moverse algunas figuras en pantalla para que no se quede "manchada" por letras o gráficos inmóviles.



Rock & Roll Racing usa un protector de pantalla al pausar por largo tiempo.

◆

¡Cumplan lo que prometen! No es que sea muy exigente pero ustedes prometieron un análisis de las película de Super Mario Brothers y hasta la fecha lo sigo esperando.
No nos asusten a los lectores diciendo que el reporte del CES va a ser el más completo y van a dar Cursos Nintensivos e información; eso quiere decir un aumento de precio y N$12.°° es mucho (siempre aumenta N$ 2.°°).

Daniel Enrique Maldonado
TORREON, COAHUILA

Como recordarás la pregunta 10 del cuestionario de enero era sobre qué harías con la sección de Reset ¿quitarla, dejarla o da igual? Esto fue porque algunas veces no nos llega la información a tiempo como en el caso de la película y hablar de ella al siguiente mes resulta ya información atrasada.
A últimas fechas hemos tratado de no prometer algo de lo cual no estamos totalmente seguros (por ejemplo a veces los prototipos no nos los traen a tiempo por cuestiones de derechos, aduana, etc.)
Ya viste que no aumentamos el precio, pero sí incluímos la información. Tu carta refleja el sentir de varios lectores y sí te podemos prometer que tendremos más cuidado con el Reset y que no aumentaremos el precio hasta que sea absolutamente necesario.

◆

¿Qué pasó con el ganador del premio que ofreció Ocean en el juego de Jurassic Park de SNES? ¿Quién fue el ganador y de dónde?

Victor R. Pérez Romero
MEXICO, D.F.
AXL
ZAPOPAN, JAL.

Nos comunicamos con Ocean y nos informó que el pasado 17 de enero, William F. Vargas recibió su chequesote de $ 5,000.°° U.S.D. por haber ganado este concurso.

◆

¿Por qué no sacan un artículo sobre los mejores juegos deportivos en la actualidad para SNES así como sus pros y contras y los mejores en cada deporte?

Ulises Ruiz S.
ESTADO DE MEXICO

Como ves en este número, justo cuando el furor del mundial está creciendo por todos lados decidimos publicar un análisis de los juegos de soccer. A decir verdad analizar profundamente juegos de deportes requiere de mucho, muuucho tiempo de nuestros videojugadores, por eso nunca he-

mos realizado un Nintensivo de este tipo de títulos.

◆

En la revista # 1 Año 3 con portada de Mega Man X en el Dr. Mario donde está el curita, pusieron Culiacán, Son. Que yo sepa no hay Culiacán, Sonora ¿o ustedes sí?.

Christian Cosmo Rodríguez Pérez
CULIACAN, SIN SON.

Por supuesto que no hay, lo que pasa es que "Son" es del verbo ser, o sea quisimos decir que Son de Culiacán los que nos escribieron, pero para la otra le quitamos el Son y va a quedar "Sin". (Bueno, está bien aceptamos que nos equivocamos y aquí está el minicurita de nuestros patrocinadores que nos ponemos en el orgullo).

◆

He comprado su revista desde el número 1 hasta el último y aunque al principio no me dejaba mi papá, ya se convenció de que es una excelente revista; algo que no me ha convencido todavía, aún con su explicación, es que le suban el precio, pero creo que es necesario.
No quiten su sección de Reset porque me muero de desesperación al no saber la información que vendrá en el siguiente número.
Hasta luego

Ian Fox
MEXICO, D.F.

De acuerdo a la encuesta que hicimos en enero, la sección de Reset no desaparecerá: el 80.7% quiere conservarla, al 16.5% le da igual y sólo un 2.8% la quitaría.

◆

Cuando tengo una duda y les quiero escribir en el siguiente número ya sacaron la respuesta, parece como si leyeran la mente ¿qué hacen con todas las cartas que han leído? ¿las tiran o las guardan? (Sean sinceros)

Félix Ramos Rdz.
NUEVO LAREDO, TAMPS.

No es que seamos adivinos, lo que pasa es que estamos muy metidos en la onda de los videojuegos y sabemos lo que nuestros lectores quieren saber porque es lo que nosotros también queremos saber. Todas las cartas las tenemos registradas en la computadora archivadas y las originales guardadas en muchas cajas. Las únicas cartas que tiramos son las que vienen totalmente anónimas, sin los datos del remitente, pero sólo han sido 3 en la historia de Club Nintendo. Eran cartas muy agresivas (al parecer de unas niñas a las que Pepe Sierra les jalaba las trenzas en el kinder) Si no traen los datos del remitente y tiran mala onda, para nosotros esas cartas no tienen valor alguno. Muchas cartas nos llegan con nombre y su seudónimo y nos piden que sólo pongamos el seudónimo, pero nos incluyen su dirección y teléfono, pero otras, como la que a continuación reproducimos (sólo el final) no había forma de que nosotros nos comunicáramos.

◆

....Ya para terminar los reto a que publiquen la presente sin que le quiten nada y no les doy nuestros nombres pero se los daré si así me lo hacen saber por medio de la revista, no por cobardía como pudiera pensarse sino porque si ustedes apoyan el uso de sinónimos, nosotros usamos los nuestros.

Atentamente:
COFRADIA: OPERACION OVERLORD"

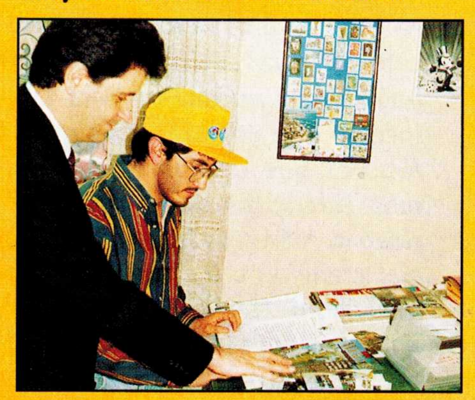
Esta carta la tiramos, porque independientemente de que estemos o no de acuerdo en lo que nos dicen en ella, no tuvimos forma de contestarles. Nosotros no apoyamos el uso de sinónimos como mencionan sino de seudónimos (lo cual es diferente) aunque no son anónimos ya que puedes comunicarte con nosotros a través de tus cartas, en cambio nosotros no pudimos comunicarnos con ustedes.

◆

Quisiera saber los títulos de SNES que respaldan al Multitap, ya que sólo conozco 3 pero quisiera saber de otros. Sigan trabajando como hasta ahora.

Luis Armando Castillo R.
SAN LUIS POTOSI, SLP.

Ya empezaron a producirse varios títulos para este accesorio; principalmente hay juegos de deportes como Barkley Shut up and Jam! de Accolade, World Cup U.S.A. 94 de U.S. Gold, NBA Jam de Acclaim, FIFA International Soccer, NHL 94, Bill Walsh College Football de Electronic Arts; de acción esta Super Bomberman y próximamente Super Bomberman II de Hudson, Fire Striker de DTMC; de pelea Peace Keepers de Jaleco y próximamente Slam Masters de Capcom, todos estos títulos son para 4 jugadores simultáneos pero también hay para 3 jugadores simultaneos que son Secret of Mana de Squaresoft y Jeopardy! featuring Alex Trebex de Gametek. Además en su visita a México Howard Lazzarini de Spectrum Holobyte nos informó del lanzamiento de su accesorio llamado Super Link del cual te informamos ampliamente en este número.



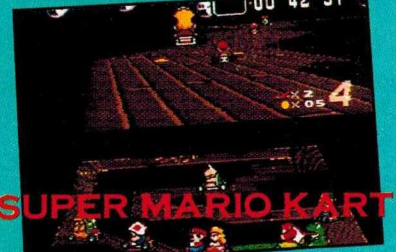
Howard Lazzarini de Spectrum Holobyte con Francisco Cuevas nuestro Diseñador.





Incluye Super Mario World

CORRE



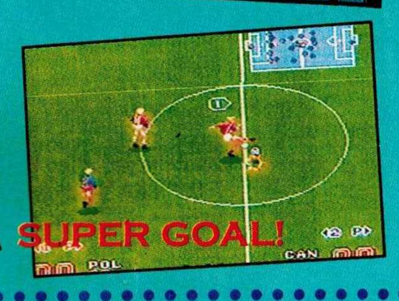
Super Nintendo Super Set + Super Mario Kart N$798⁰⁰

VUELA



Super Nintendo Super Set + Super Mario All Stars N$828⁰⁰

CHUTA



Super Nintendo Super Set + Super Goal! N$798⁰⁰





Super Nintendo Super Set + Mario Paint N$828⁰⁰

¿Apantallado? ¡Pues córrele con tu distribuidor autorizado porque esta oportunidad es sólo hasta agotar existencias!

Nintendo®

ITOCHU

O a los teléfonos 705•11•31, 705•13•10 y 705•44•57 del Fan Club de Nintendo







George Jetson se preparaba a ir a su trabajo cuando fue interceptado por el Capitan Zoom con esta importante misión: "Zora, una pirata espacial está robando los recursos de los planetas que se encuentran a su paso para así crear un planeta-paraíso; ahora ella se dirige a la Tierra y en un intento por detenerla quede desenergetizado, así que el único capaz de detenerla eres tu George".

Así Jetson recibe el Pneumo Osmatic Precipitator (P.O.P.) para detener a Zora y a sus secuaces, (pero aquí entre nos, lo único que le dieron a George fue una vil aspiradora, así que no la tiene muy fácil).

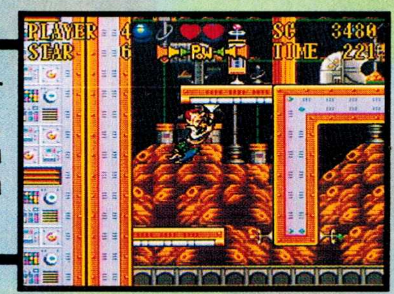
Entre los movimientos de George tenemos que puede correr, saltar y aspirar; esta última función es muy importante ya que es su principal medio de ataque y defensa. Aquí te mencionamos algunas de las cosas que debes mantener en mente al ir avanzando.



Aspirar cuadros y enemigos.- Cuando succionas cuadros o algunos de tus enemigos sin dejar de presionar el botón, te quedarás con ellos, si sueltas el botón los podrás arrojar hacia el frente o arriba obteniendo así interesantes obsequios al eliminarlos.



Pegarte a las paredes.- Al saltar cerca de una pared comienza a aspirar y así automáticamente quedarás pegado a la pared, esto es básico para avanzar en algunas zonas; si quieres despegarte sólo presiona el botón de salto y así tomarás impulso para llegar a otros lugares.



Pegarte a los techos.- Igual que al pegarte a la pared, comienza a aspirar cuando te acerques a un techo pero haciendo el control hacia arriba; para avanzar por el techo debes seguir haciendo el control hacia arriba y cuando George se esté columpiando al lugar al que quieres ir, presiona dos veces seguidas rápidamente el botón de acción + Jump.



Jalar premios.- Cuando un premio está muy lejos o en un lugar muy inaccesible puedes aspirar los premios que no puedas tomar normalmente.

iTeMs



Contenedor.- Obtienes un corazón extra, con un máximo de 5; ten cuidado porque cada que pierdes una vida también pierdes un contenedor.



Power Star.- Incrementa la potencia de tu P.O.P., cuando logras tomar 4 de estas estrellas consecutivamente tu aspiradora alcanzará su nivel más alto.



1Up.- Un George extra.



Gran Corazón.- De mucho mayor tamaño que el primero, este corazón recupera todas tus unidades de energía.



Corazón.- Cuando tomas este pequeño corazón recuperas una de tus unidades de energía.

Ahora te daremos un pequeño adelanto de lo que le espera a George.

ESCENA 1
Space Factory





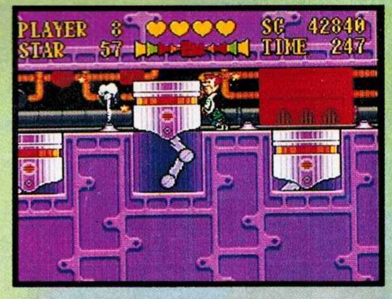


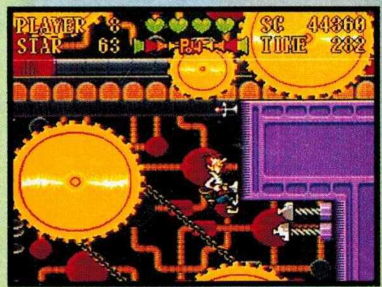
A diferencia de otros juegos, desde el principio de tu misión utilizas todas tus habilidades así que las dominas desde aquí o tus posibilidades de sobrevivir más adelante se reducirán, cuando estés viajando por los tubos transportadores checa dónde se divide el camino para que puedas dirigir a George a otros lugares y encontrar interesantes premios; al final de la escena te las verás contra un gran gorila; para vencerlo debes alejarte de él cuando salte y tomar los cuadros y arrojárselos lo más rápido que puedas cuando caigan, otra cosa que debes tener siempre en mente es que debes estar lo más lejos de él para evitar que te agarre.

ESCENA 2
Industrial Zone

Ya desde esta escena comenzarás a tener algunos problemas, por ejemplo en la segunda zona donde debes saltar de engrane en engrane, si no lo haces con cuidado es seguro que caigas, así que observa primero el terreno antes de hacer cualquier cosa; también debes cuidarte de las prensas, ya que perderás una vida si eres aplastado por ellas, esta escena es relativamente corta y en menos de lo que esperas ya habrás llegado a los jefes, ellos son un par de marcianos que aparecen y desaparecen, como te has de imaginar el único momento en el que los puedes golpear es cuando aparecen, pero una vez que hayas eliminado a uno de ellos el otro sólo estará por un instante en la pantalla para que le pegues.









ESCENA 3

Lunar Station

Aquí hay muchas partes en las que debes estar muy pendiente, por ejemplo: al principio del nivel hay una pared que se mueve para aplastarte; para detenerla tienes que activar los switchs y subir lo más rápido que puedas; más adelante donde el camino se divide en 2, te recomendamos ir por abajo ya que además de ser más fácil encuentras una vida extra. También cuídate cuando pases junto a las puertas porque si no las saltas se abrirán y serás lanzado al espacio, bueno y ya de los cuartos giratorios mejor ni hablar, cuando llegues con el jefe lo debes atacar al cuerpo con las cajas que van saliendo y para evitar ser golpeado por su bola, cuando veas que la va a arrojar corre y choca contra la pared.









Bonus Stage

Después de pasar esta escena tendrás derecho de entrar a otro bonus stage, esta vez deberás tomar la mayor cantidad de premios en el tiempo límite.

Bonus Stage

Al finalizar la escena 3 tendrás derecho a entrar a una escena de bonus donde debes tomar la mayor cantidad de items antes de que cualquiera de las bolas te atropellen.



ESCENA 4

Mars

Ahora te toca detener a los secuaces de Zora que están en la superficie de Marte; en esta escena te las verás contra enemigos de lo más extraño que te puedas imaginar. Debes tener mucho cuidado porque a algunos de ellos no los podrás aspirar sin recibir daño, más adelante deberás cuidarte cuando se haga de noche ya que sólo podrás ver las siluetas de las bases y del camino.

Ahora, para variar, tus enemigos en lugar de atacarte te mandan un regalo, sí, un "precioso" gato mecánico fuera de control al cual no tienes con qué atacarlo pero si cuando esté pasando cerca de ti lo aspiras le podrás quitar algunas piezas... esto quizás ayude.









ESCENA 5

Lab



Esta escena es muy corta pero no menos peligrosa, ya que deberás pelear contra 2 jefes; los primeros son un par de pequeños robots que te darán mucha lata pues estarán rotando la pantalla; para vencerlos debes aspirarlos cuando salten y después arrojarlos a la electricidad. El segundo jefe es un gran robot al que le debes arrojar los robotitos con los que te ataca a la cabeza.

ESCENA 6

Space Jungle

No hay duda de que esta escena es la más problemática de todo el juego, recuerda checar en todos los lugares posibles para encontrar pasajes escondidos (es indispensable conocerlos más adelante) cuando llegues a la parte del agua deberás avanzar con mucha precaución pues hay unas ballenas en tu camino que te querrán succionar y si lo logran te quitarán una vida, así que cuando llegues con ellas pégate a la pared más cercana; el jefe de esta misión es un extraño elefante aspiradora que se cubre con unas piezas, cuando él aparezca pégate al techo o agachándote (dependiendo) y cuando bajes quédate con una de las piezas y arrójasela cuando vuelva a aparecer.







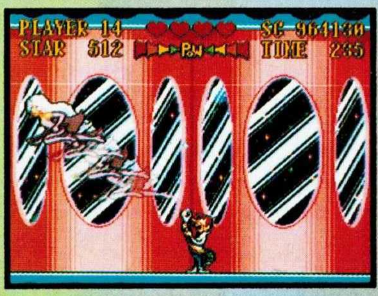


Y tu misión continúa:

Más adelante encontrarás muchos más peligros, como un rápido recorrido en una moto espacial con la que tendrás que evitar ser aplastado por el scroll, o tu triunfal entrada a la fortaleza de Zora donde además encontrarás los ya clásicos trucos que te ponen los "malos", así como el clásico reencuentro con algunos de los jefes que ya pasaste, esto es todo lo que te podemos anticipar de las últimas escenas pues tú eres el que debes descubrir qué peligros te acechan más adelante.







The Jetsons es un título con una temática poco usual en estos días pero divertida; los gráficos son buenos, la música sólo cumple su cometido y la movilidad es buena (te das cuenta que es buena hasta que dominas por completo todos los movimientos de George), el único detalle que le faltó fue que tuviera password (hay juegos más cortos que lo tienen) ya que está un poco largo.

SUPER GAME BOY

NUESTRA PORTADA



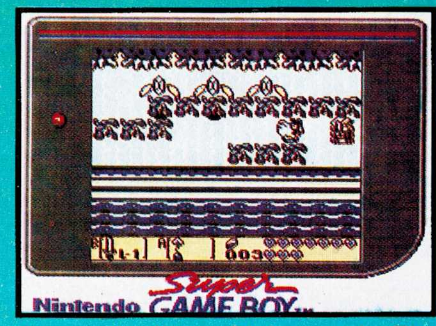
Este no es el tema del mes pero aquí te haremos 3 preguntas, ¿Si Nintendo fuera a sacar algo nuevo qué preferirías? ¿que los nuevos juegos de Game Boy se vean a color?, ¿que los clásicos de Game Boy los pudieras jugar en cualquier televisión? o ¿que de repente salieran 350 juegos para el SNES?; bueno, para qué andarse con preguntas si con el nuevo accesorio de Nintendo: El Super Game Boy se pueden obtener cualquiera de los 3 beneficios anteriores y más.

Pero ¿y qué es el Super Game Boy?, pues este nuevo implemento es un adaptador casi del tamaño de cualquier cartucho de SNES y se conecta a este sistema; el Super Game Boy te permitirá introducirle cualquier juego de Game Boy y podrás jugarlo en la pantalla como si estuvieras usando un equipo profesional (como el Demo Boy que nosotros utilizamos desde hace tiempo para realizar la revista y que cuesta más de 2,500 dólares) por tan solo el precio de un buen juego para el SNES;

pero la cosa no se queda simplemente en el adaptador ya que además de que ya vas a tener la comodidad de jugar los juegos de Game Boy con el control del SNES, el Super Game Boy es toda una caja de sorpresas pues cuenta con un pequeño chip que "mejora" un poco el sonido de los juegos de Game Boy además de seguir siendo en estéreo; otra de sus características es que puedes escoger el marco de la pantalla de varios ya preestablecidos o puedes crear el tuyo con un programa tipo Mario Paint; pero sin lugar a dudas una cualidad importante es la de poder agregar colores a los juegos nuevos con un nuevo sistema de programación. Eso no quiere decir que los juegos clásicos los tendrás que jugar en blanco y negro, para ellos podrás escoger algunas capas para hacerlos verdes, azules, amarillos y otros más; los nuevos juegos podrán ser programados pudiéndose utilizar una paleta de 256 colores diferentes que se verán muy bien en el Super Game Boy y que cuando los juegues en tu Game



El Super Game Boy te permite jugar cualquier cartucho de Game Boy en tu SNES.



Una curiosidad: El juego de The Lengend of Zelda es compatible con el sistema de colores de los juegos nuevos, pero este juego sólo grafica en colores Azul y Amarillo, esto nos da una ligera idea acerca de hace cuánto tiempo estaban planeando este sistema.



Este es el Super Game Boy; como podrás ver es sólo un poco más grande que un cartucho de SNES normal.

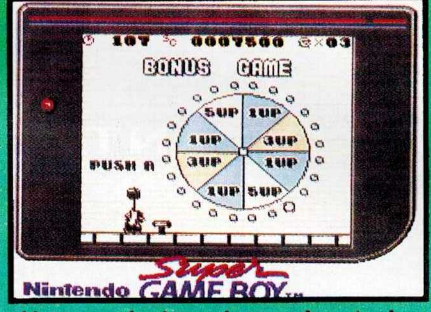
Boy normal no habrá problema pues se verán como los títulos anteriores.



Donkey Kong será el primer juego que utilice las ventajas del Super Game Boy; pronto cualquier licenciatario podrá hacerlo.

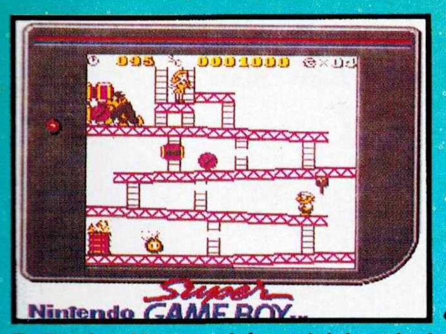
El primer título desarrollado para el Super Game Boy es el Donkey Kong, una nueva versión de ese clásico juego de arcadia y NES donde Mario debe rescatar a su chica Pauline de las garras de Donkey Kong; este juego en su primera escena tiene los niveles del Arcade original y más adelante cambia el juego, ya que debes usar más estrategia para pasar cada uno de ellos pero siguiendo con el clásico estilo del juego.

Y bien ¿qué te parece esta noticia? Como ves hubo buenas razones para estar en nuestra portada. Es una prueba que el Super NES tiene cuerda para



¿Y que sería de un juego si no tuviera Bonus Games? en este tienes la posibilidad de hacer hasta 5 vidas.

rato (para aquellos que pensaban que podría desaparecer pronto). Seguramente será un gran aditamento que beneficiará de sobremanera a los videojugadores, pues podrán jugar los juegos de Game Boy, ya sea en su sistema portátil o en casa a través del Super Game Boy; la salida de este adaptador está planeada para el mes entrante (Junio) así que vete preparando.



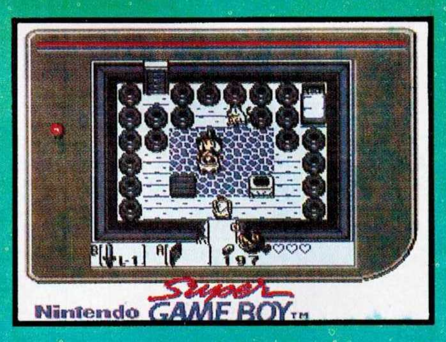
En Donkey Kong podrás revivir los niveles del clásico Donkey Kong más los nuevos... y en color gracias al Super Game Boy.



Cada nivel está dividido en pequeñas escenas como ésta que es la gran ciudad.



Este juego tiene la gran ventaja de tener batería, pues es muy largo. Así podrás salvar tus logros.

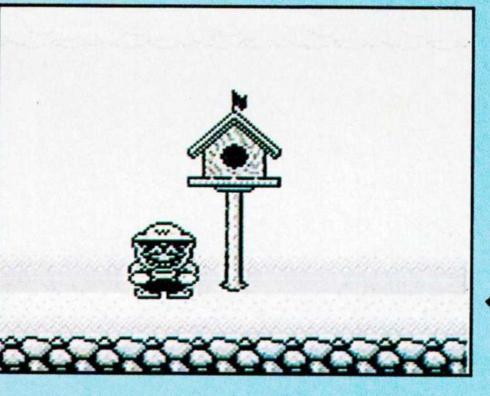


Con este adaptador podrás jugar cualquier titulo de Game Boy en tu T.V.



061 WARIO LAND

Para resolver este reto, describe el mejor final de este juego.







062 STAR FOX

Para vencer en este reto mándanos una foto con el puntaje final al terminar este juego, pero en este caso los récords más bajos serán los mejores, es decir trata de hacer el menor puntaje posible. Los récords más bajos serán publicados.

RESPUESTAS A LOS ANTERIORES RETOS

057 T.M.N.T. RADICAL RESCUE

Para resolverlo, tan solo tenías que mandarnos el último password pero sin haber tomado ningún corazón, o sea que sólo con las 6 líneas de energía con las que comienzas (sino, no sería reto).

Si te fijas, cada vez que tomas un corazón tan solo se modifica el penúltimo número de tu password o sea que de "Ø" cambia a "1" y de ahí cambia a "3" y de ahí a "7" y por último a "H". Si viste nuestro cuadro azul te fue más fácil responder el reto.

J. CARLOS BALDIW TAPIA "SLASH" + JORGE SALOMON + ANTONIO SERRANO + VICTOR RUBEN MONARREZ + OMAR RODRIGUEZ VERDUZCO + ABNER CHAPA MEZA + JOSE ALBERTO MENDOZA VARGAS.



058 SUPER NOVA

¿Qué hay que hacer para que aparezcan los 3 cubos que se ven alrededor de la nave?

Todo lo que hay que hacer es esperar esquivando disparos. Por ejemplo con el primer jefe espera a que te dispare 73 veces e inmediatamente aparecen los cubos que giran alrededor de tí.

ADOLFO CHAPA + HERNANDO GONZALEZ + HECTOR CAMPO + CHICARCAS.

TIPS de



ESCENA 1-2

Haz el control hacia arriba donde indica la foto.



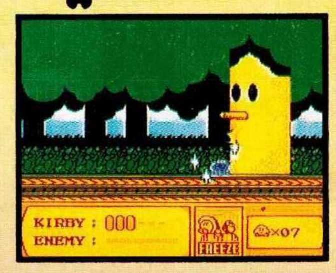
Así entras a esta pantalla donde hay una vida extra .





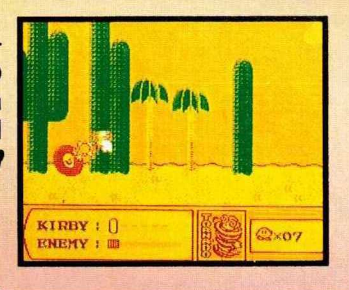
JEFE NIVEL 1

Para eliminarlo sin ningún problema, llega con el poder de Freeze, pégate a él y no dejes de atacar.



ESCENA 2-2

A este enemigo es fácil eliminarlo con el poder de tornado (en la Escena 2-1 encuentras a los enemigos que te dan el poder de tornado).



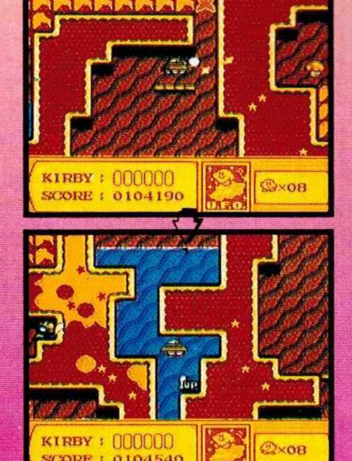
ESCENA 2-3

Utiliza el poder de Beam para entrar a la puerta de la izquierda y así llegar a la pantalla donde está un OVNI, al comértelo te da el poder de UFO.





Con el poder de Beam o UFO abre el camino de arriba para tomar la vida que está atrás.

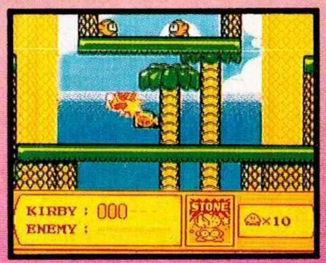


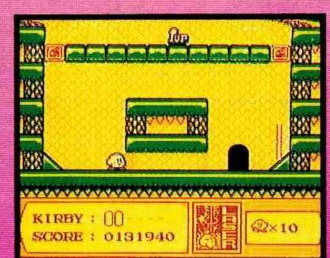




ESCENA 2-4

Elimina al enemigo en forma de reloj con el poder de Stone.

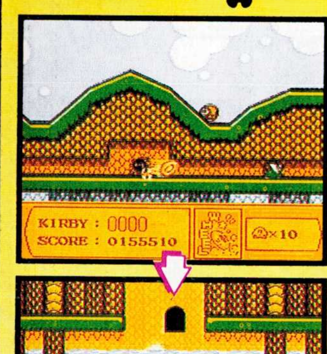




Para tomar la vida de arriba dispara con láser a una de las esquinas para que rebote el rayo hacia arriba.

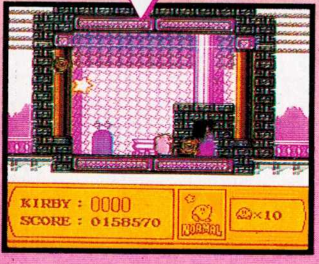
ESCENA 2-5

Utiliza el poder de Wheel para avanzar por abajo sin problemas y así llegar a la pantalla donde hay energía.

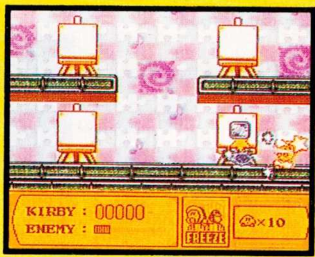


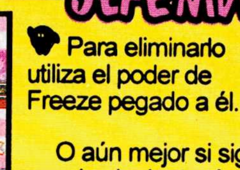
Entra por la puerta que indica la primera foto para llegar a la pantalla donde están con enemigos que te dan el poder de Fire Ball.





JEFE NIVEL 2

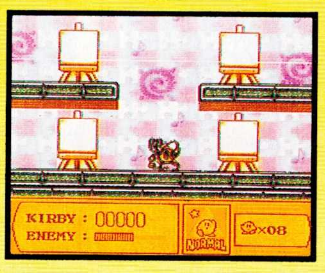


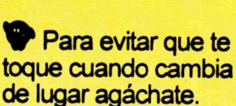


Para eliminarlo utiliza el poder de Freeze pegado a él.

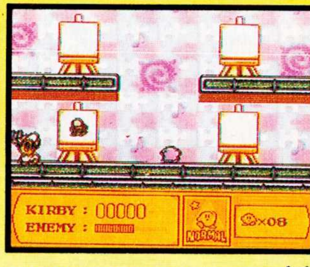
O aún mejor si sigues la siguiente técnica. Come cualquier objeto que dibuje el jefe y lánzacelo. Ejecuta esto sólo 3 veces.



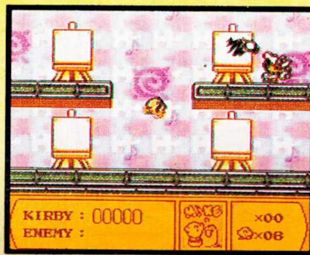




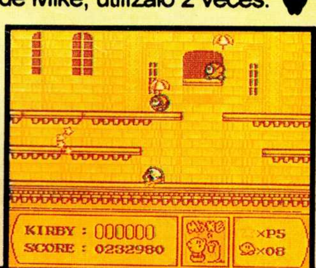
Para evitar que te toque cuando cambia de lugar agáchate.



Mantente esquivándolo hasta que dibuje un sombrero, entonces cómete el sombrero y presiona el control hacia abajo para obtener el poder de Mike; utilízalo 2 veces.



Ahora colócate al centro de la pantalla, da un gran salto vertical y cuando estés en lo más alto utiliza el último poder de Mike.

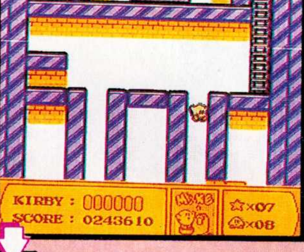


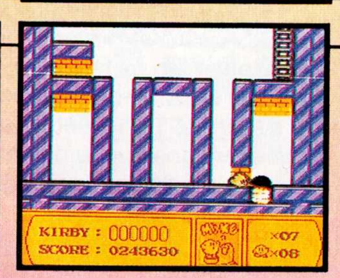
Con todo esto logras un truco que es el tener muchos poderes de Mike.



ESCENA 3-1

Déjate caer por donde indica la foto y bárrete para descubrir la puerta oculta.





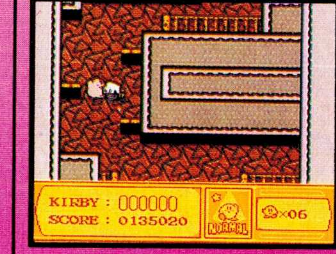


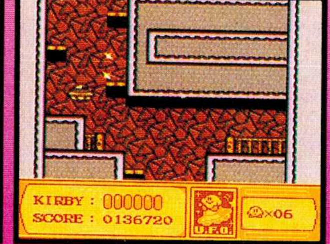
Así llegas a este Switch que descubre la entrada a la arena, además te llena tu energía.

ESCENA 3-2



Para tomar la vida, bárrete hacia la bomba y déjate caer; justo al tocar la vida presiona el control hacia arriba para salvarte, esto repítelo para tomar la energía.





Cómete los dos enemigos a la vez como indica la foto para obtener un mix que si dejas que se detenga por sí solo te dará el poder de UFO

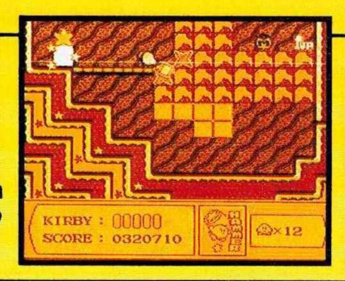


ESCENA 3-5

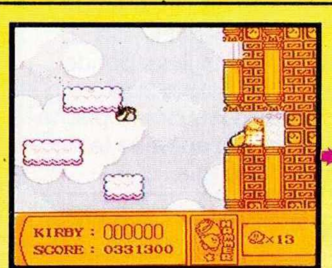


Al terminar con este enemigo cómetelo para obtener el poder de Hammer.

Ahora golpea con Hammer (o Stone) el tronco para hacer caer la vida y energía encerradas.



ESCENA 3-6



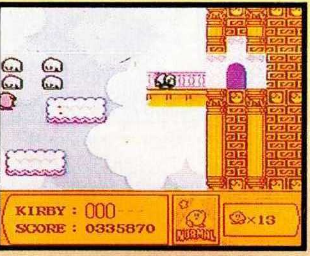
Destruye los bloques que ocultan una puerta como indica la foto.

Lánzale aire a la bomba para eliminar el muro, pero avanza rápido porque una nueva pared te cerrará el camino.



Ahora acciona este Switch que descubre la entrada a Egg Catcher, además te llena tu energía.



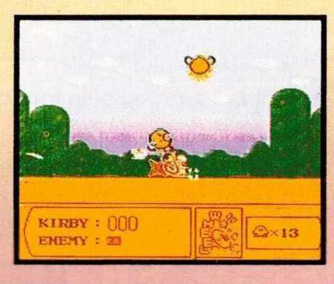




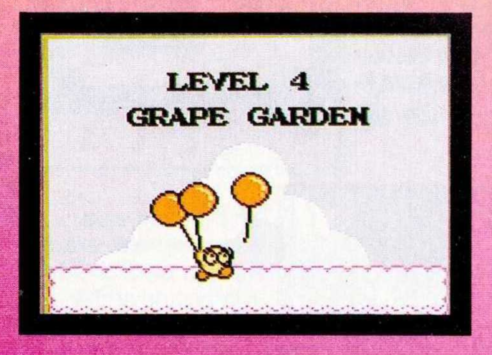
Más adelante salta como se ve en la foto y cómete a los dos enemigos que caen para obtener un mix que si dejas que se detenga sólo te dará el poder de UFO

JEFES NIVEL 3

Para eliminarlos sin problema tienes que llegar con el poder de Wheel. Corre de lado a lado tratando de no quedar atrapado entre la orilla de la pantalla y un jefe.







ESCENA 4-1

Destruye los bloques que indica la foto.





Ahora entra por una puerta oculta como se ve en la foto.

Así llegas a este switch que al activarlo descubre la puerta de Crane Fever además te llena tu energía.





ESCENA 4-2

A estos enemigos atácalos con el poder de tornado (en la escena 4-1 encuentras los enemigos que te dan el poder de tornado).

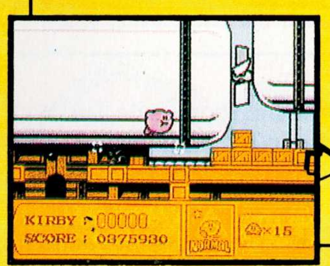
ESCENA 4-3

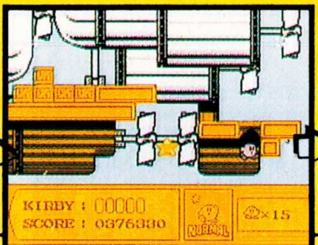
Prende la mecha con el poder de Fire y rápido entra en el cañón para que seas lanzado a una pantalla donde te dan una vida extra.

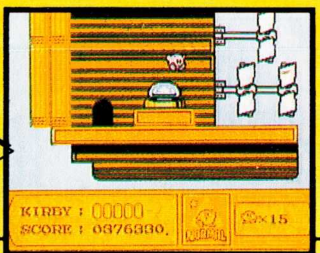






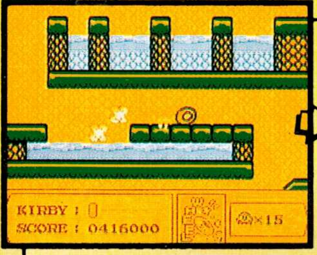






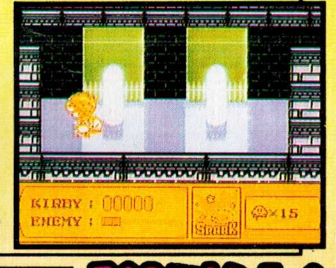
Al llegar a la puerta de la primera foto síguete de largo para llegar a otra puerta que te lleva donde está un Switch que al activarlo descubre la puerta de Museum además te llena tu energía.

ESCENA 4-4



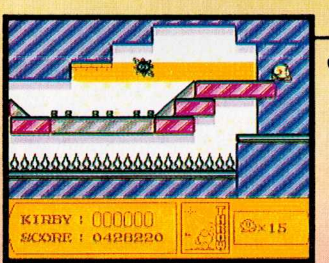


En esta parte utiliza el poder de Wheel para bajar velozmente y ganarle a la explosión que va bajando y así tomar la vida antes de que se cierre el muro.

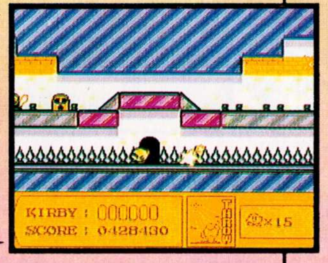


A este enemigo atácalo con Spark cada vez que rebote en la pared.

ESCENA 4-5



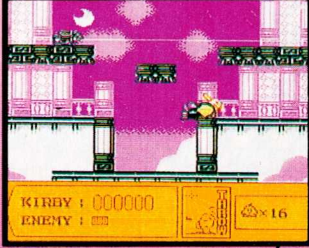
Aquí la pared es sólo fondo, de tal forma que te puedes regresar por la parte de abajo.



Al llegar a los bloques destrúyelos para ver una puerta oculta.



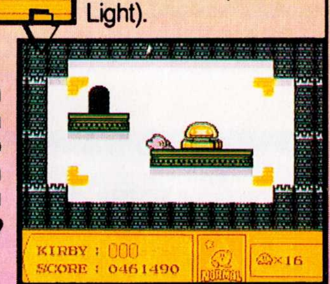
Así llegas a esta vida extra.



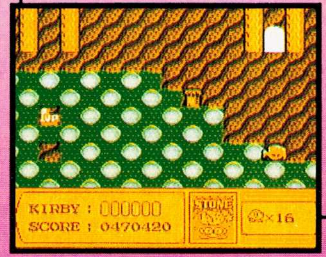
Cuando tienes el poder de Throw y está agarrando un enemigo por un momento no te pueden hacer daño.

ESCENA 4-6

Al llegar a la parte donde todo está obscuro entre la pared y la segunda columna hay una puerta (para verla utiliza el poder de Light).



Aquí es un switch que descubre la puerta del Warp Star Station además te llena tu energía.



Para tomar la vida encerrada utiliza el poder de Stone en el tronco de arriba, después en el de abajo y por último en el del centro.

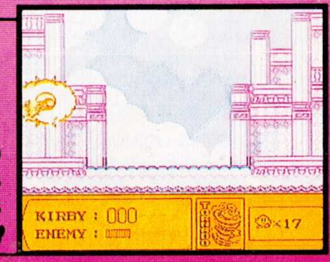


JEFE NIVEL 4

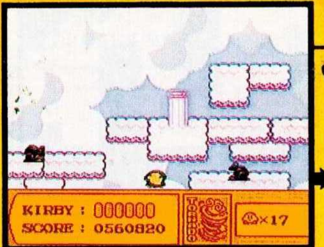


Al comenzar tienes que ir subiendo pero haz un poco de tiempo cada vez que llegues a un nivel de nubes y si te ves en problemas usa el poder de tornado.

Al llegar el Jefe utiliza el poder de tornado tratando de permanecer pegado a él (recuerda que si dejas presionando B te elevas con tornado) o también lo puedes atacar con Hi-Jump justo cuando se te acerque.

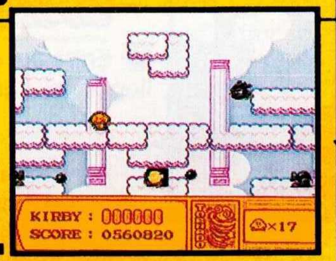


ESCENA 5-1

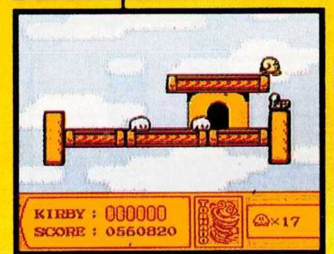


Al llegar aquí vete volando por la parte de abajo.

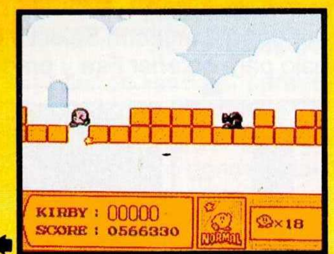
Poco más adelante métete por esta puerta.



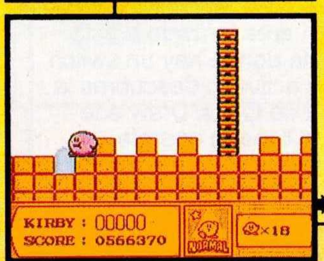
LEVEL 5
YOGURT YARD



Así llegas a esta pantalla donde te dan una vida extra.



Después de caer un buen tramo llegas a esta pantalla. No te metas por esta puerta, cómete los bloques del piso para bajar más.



Aquí cómete los bloques para descubrir una puerta.

Así llegas a este switch que al activarlo descubre la puerta de Crane Fever además te llena tu energía.





Al llegar a esta pantalla métete por la puerta que indica la foto.

Así llegas a esta vida extra.

Al llegar a la puerta final baja un poco más para tomar otra vida extra.





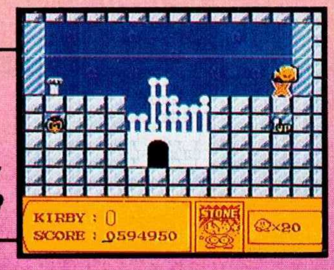


ESCENA 5-3

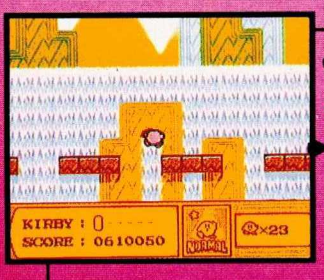


Destruye los bloques para entrar por la puerta que se ve en la foto.

Así llegas aquí. Utiliza el poder de Stone en el tronco y justo al tomar la vida quítalo y vuela para evitar caerte.







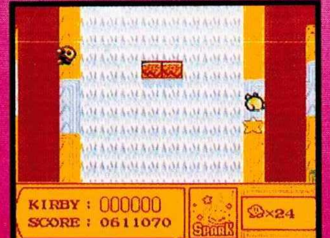
La cascada medio oculta una puerta, así que entra como se ve en la foto.

Así llegas a esta pantalla. Entra por la puerta que indica la foto.



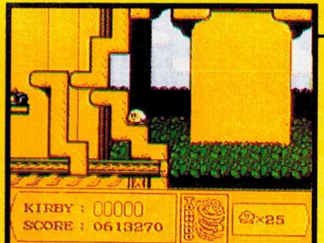
Ya en esta pantalla acciona el switch para descubrir la puerta de la arena. Además te llena tu energía.

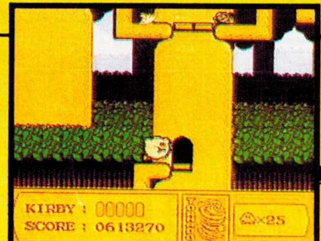




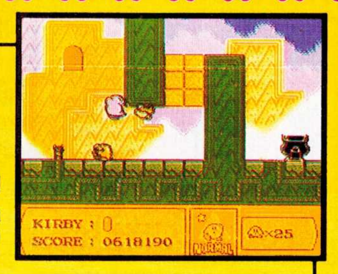
Más adelante déjate caer pegado a una orilla.

ESCENA 5-5





Entra por esta puerta para llegar al cañón.



Cómete al enemigo volador para obtener el Hi-Jump.



Ahora rompe los bloques con Hi-Jump

Quítate el poder de Hi-Jump con Select y cómete al enemigo de abajo para obtener Fire y prender la mecha.



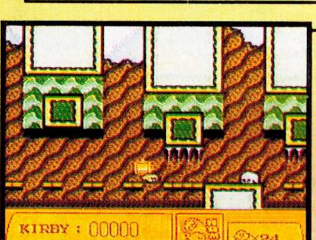


De inmediato métete al cañón.



Así eres lanzado a esta pantalla donde hay un switch que al activarlo descubres la puerta de Quick Draw además te llena tu energía.

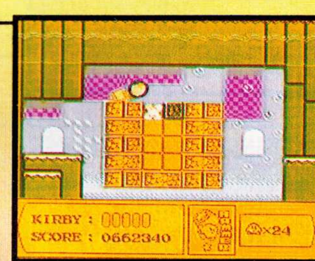
ESCENA 5-6



En esta parte, si traes Hammer, pasa barriéndote.

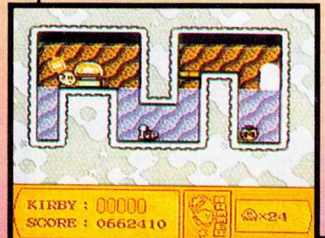


Entra por esta puerta.



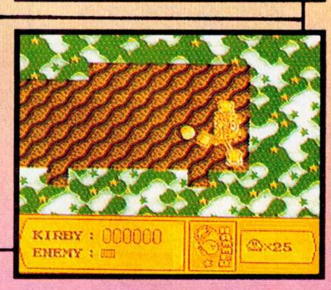
Así llegas a esta parte donde con Hammer eliminas los bloques para llegar a la puerta oculta.

JEFE NIVEL 5





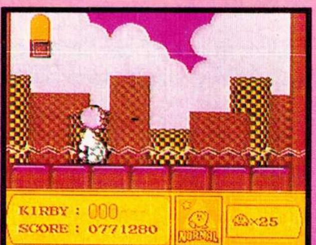
Ya aquí activa el switch para descubrir la puerta del Warp Star Station además te llena tu energía.

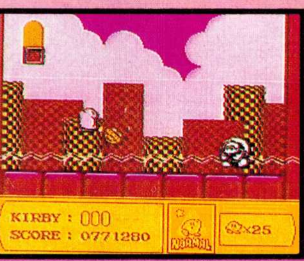


Este jefe lo eliminas rápido con el poder de Hammer.

ESCENA 6-1





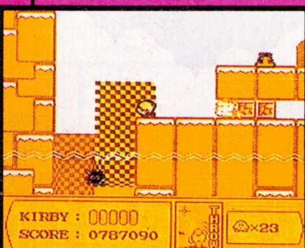


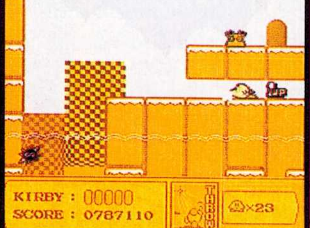
Cuando este enemigo te dispare, salta y cómete el disparo.

Espera a que se lance hacia ti para esquivarlo saltando.

Al ir cayendo poco antes de tocar el agua dispárale. Al eliminarlo salta si quieres comértelo.







Para tomar la vida necesitas Hammer o agarrar un enemigo con el poder de Throw para lanzarlo contra los bloques.

ESCENA 6-2

Entra por esta puerta.

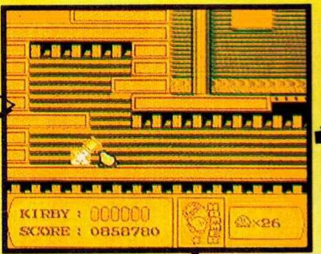
Aquí necesitas el poder de Hammer o Stone para golpear el tronco y así llegar a la puerta de abajo.

Ya en esta pantalla activa el switch para descubrir la puerta de la arena, además te llena tu energía.



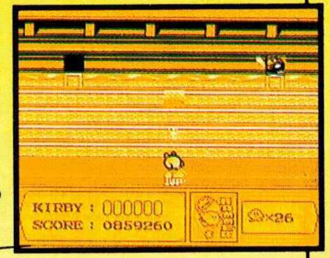
ESCENA 6-3

Aquí necesitas el poder de Hammer para abrir un pasaje hacia la derecha.

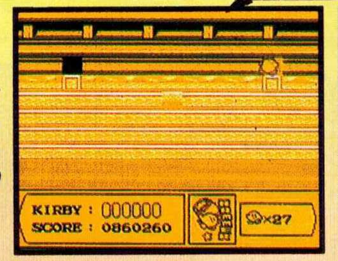


Ahora golpea la bomba y justo donde estaba la bomba hay una puerta, métete...

...Sales a esta pantalla velozmente toma la vida que va cayendo.



En esta misma pantalla entra por una puerta que no se ve donde indica la foto.



Entonces llegas a esta pantalla, rápido cómete al enemigo y salte por el hueco de abajo para regresar a la pantalla anterior; ya en ésta métete por la puerta de la izquierda.

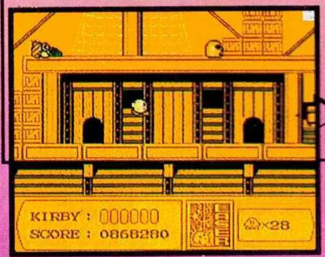


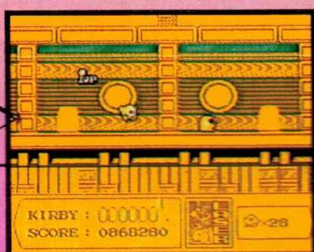
En esta pantalla salta y dispara el láser a la esquina para que rebote y encienda la mecha mientras te metes al cañón.

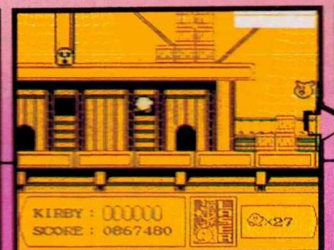
Así eres lanzado a esta pantalla, acciona el switch para descubrir la puerta de Crane Fever, además te llena tu energía.

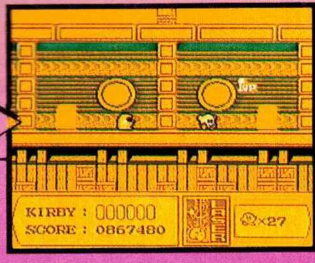


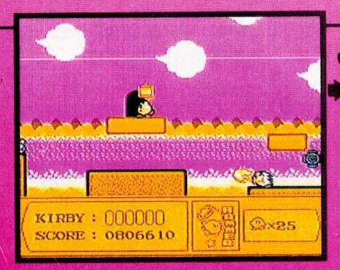
Entra por las ventanas indicadas en las fotos para obtener 2 vidas extras.







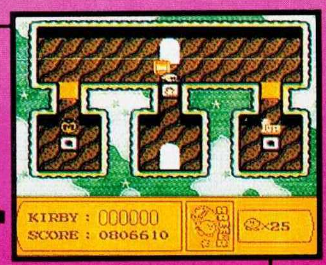




Entra por esta puerta

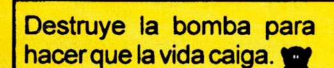


Aquí necesitas el poder de Hammer para llegar a la puerta de abajo.



Así llegas a este switch que al accionarlo descubre la puerta de Museum además te llena tu energía.

ESCENA 6-4



Destruye la bomba para hacer que la vida caiga.

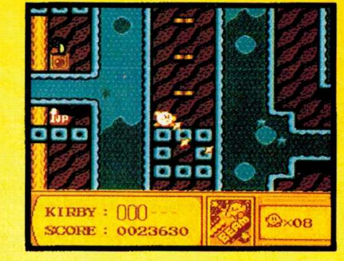
Dando la vuelta puedes tomar la vida.



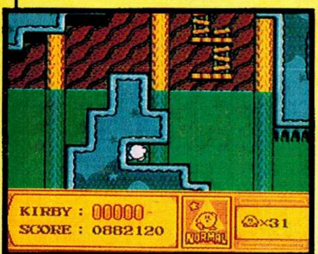
Utiliza el poder de Beam para llegar a las 3 vidas de abajo.





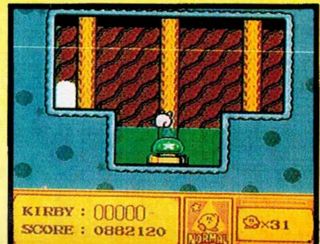






Colócate en el hueco que indica la foto y presiona el control hacia arriba.

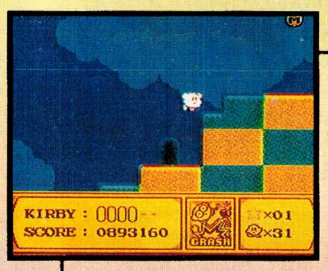
Así llegas a este switch que al activarlo descubres la puerta de Egg Catcher; además te llena tu energía.



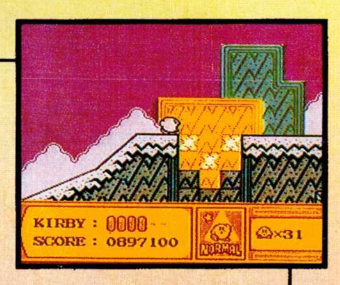


Aquí utiliza el poder de parasol para protegerte.

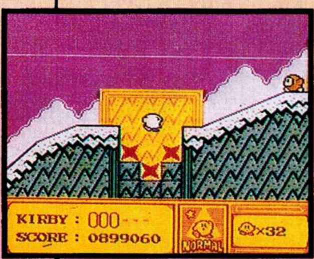
ESCENA 6-5



Al llegar a esta puerta sube un poco más para que caiga energía.



Destruye la bomba para abrir el hueco.



Haz lo mismo con la siguiente bomba.

Ahora regrésate al primer hueco y prende la mecha con Fire.



Rápido súbete y avanza al segundo hueco, elimina a este enemigo barriéndote; al siguiente sáltalo.



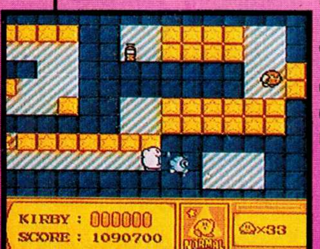
Déjate caer por el hueco más o menos al centro para caer en el cañón.

Así llegas a este switch que al accionarlo descubre la puerta de Quick Draw; además llena tu energía.



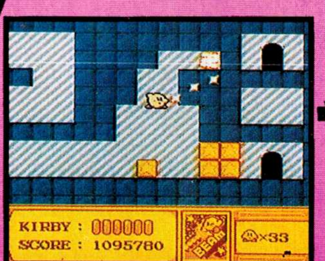


ESCENA 7-1



Cómete al enemigo que te da el poder de Beam

Con Beam abre paso hacia arriba.



Ahora deja el poder de Beam presionando Select; regrésate un poco y cómete a este enemigo.

ESCENA 6-6



Al llegar aquí toma el poder de UFO y regrésate.

Aquí ve por la parte de abajo.





Mantén presionado A ó B hasta que la nave brille entonces dispara para eliminar los bloques.

Así llegas a este switch que al activarlo descubre la puerta de Warp Star Station además te llena tu energía.



Aquí si te vas arriba te enfrentas a los enemigos que lanzan bombas y por abajo a dos enemigos que lanzan cubos de hielo.

Para eliminar de un solo tiro a estos enemigos, carga tu arma y espera a que se junten.





JEFE NIVEL 6

En cuanto baje atácalo.

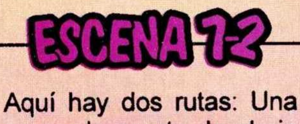


Cuando corra hacia ti sáltalo para esquivarlo.

Si salta, muévete hacia un lado.

Y cuando caiga atácalo.





ESCENA 7-2

Aquí hay dos rutas: Una es por la puerta de abajo que es más larga y por la puerta de arriba como se ve en la foto que es más difícil.

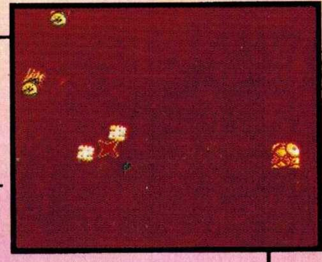


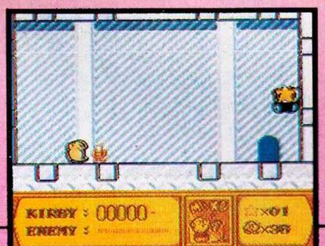


RUTA POR ABAJO

Después de eliminar a este enemigo cómetelo.

Utiliza aquí el poder de Crash.

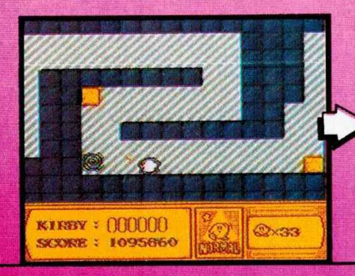


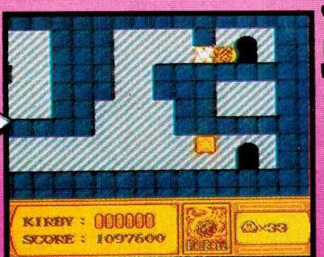


Con tan sólo dos gritos de Mike lo eliminas.

De aquí en adelante son los mismos de la otra ruta pero un poco más fáciles.

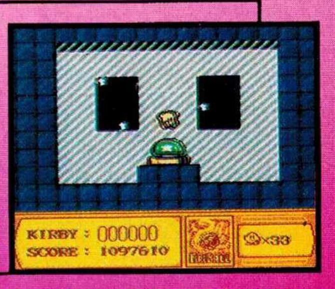






Ahora con Fire Ball puedes llegar a la puerta de arriba.

Así llegas a este switch que al accionarlo descubre la puerta de Crane Fever y te llena la energía (después para llegar a la puerta de abajo sólo bárrete).



RUTA POR ARRIBA

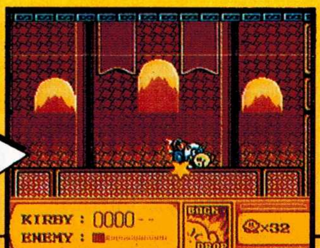


Cuando golpee el suelo con el martillo cómete la estrella y lánzacela o también los disparos que él lanza.

Puedes darle con Hammer después que rebote en la pared o lanzarle sus propios disparos.

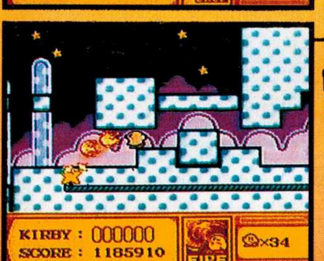


Esquívalo hasta que te lance unos insectos cómetelos y lánzacelos.



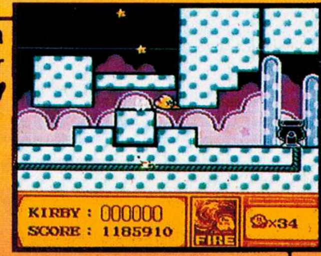
Espera a que salte hacia ti entonces quítate y cómete la estrella y lánzacela (si tienes el poder de Back Drop puedes caer con la estrella junto a él).
Después de eliminarlo obtienes 5 vidas.

ESCENA 7-5



Con Fire enciende la mecha.

De inmediato salta a esta parte y bárrete para avanzar rápido.



Entra sin titubear al cañón.





Otras 5 vidas para la colección.

ESCENA 7-6



Métete por una puerta oculta debajo de la luna.

Así caes en este switch que al accionarlo descubre la puerta de Warp Star Station y te llena la vida.

JEFE NIVEL 7

Te damos 2 técnicas.

1.- Atácalo con Hi-Jump cada vez que se te acerque.

2.- Cuando golpee con el martillo o cuando caiga de muy alto agarra la estrella con el poder de Throw y lánzacela.



Con este enemigo no hay mucha ciencia sólo esquiva sus disparos y dispárale sin parar (es más: si no te mueves y disparas rápidamente seguro lo eliminas aunque te quite energía).

ULTIMO JEFE

Mantente siempre cerca de él. Cuando tenga esta posición atácalo por atrás antes de que te dé dispárale.



Si baja mucho apenas da un salto y dispárale.



Si sale verticalmente de la pantalla es que va a caer por ese mismo lugar, aléjate y dispárale cuando baje.



Cuando dispare hacia los lados es mejor que te quedes como indica la foto.



el control de los PROFESIONALES

por: *Axy* y *Spot*

Ultimamente que hemos leído algunas cartas que llegan a Club Nintendo y lo que algunas revistas escriben, nos hemos dado cuenta que hay quien dice que Nintendo se ha echado para atrás en varios proyectos como el lanzamiento del CD Rom y con su sistema de 32-bit, sin embargo hay que recordar que en el primer caso Nintendo oficialmente nunca prometió un CD Rom, sólo dijo que estudiaba la tecnología y muchos editorialistas y público en general dio como un hecho de que estaba ya trabajando en él, cosa que al final resultó no ser cierta, pues Nintendo estudió la tecnología y decidió que no era el mejor destino de los videojuegos. Respecto al segundo caso, sobre si Nintendo iba a sacar un aparato de 32 -bit, aquí está una teoría muy personal, y conste que decimos MUY PERSONAL (de Axy y Spot solamente): Nosotros creemos que el anuncio de su equipo de 32-bit no fue sino una estrategia que hizo que otras compañías desviaran sus esfuerzos a bloquear la entrada de este "nuevo sistema de 32-bit", lo cual los hizo acelerarse y no tener tiempo de "pulir" detalles, ah, pero eso sí, salir primero; total, Nintendo con 32-bit en el peor de los casos para ellos, sólo sería "un poco mejor". Una inteligente estrategia para hacer que el contrincante se confiara.

Hay que recordar que Nintendo en videojuegos siempre ha sido el enemigo a vencer tecnológica y mercadológicamente; ha sido el primero en lanzar una bazooka, introducir el Mouse, sacar el chip de gráficas polígonales, contar con rotación y escala o presentar una mascota. No sería raro, pues, que si "Simón dice: vámonos todos por los 32-bit", de inmediato todos trataran de ganar el mercado.

Pero la política de Nintendo es, como dicen por ahí "no hay que llegar primero, sino hay que saber llegar".

Cuando Nintendo anunció la alianza con la compañía líder Silicon Graphics, se dijo que ya se encontraban trabajando en el proyecto que tendrían listo en un año para Arcadias y 2 como sistema casero, pero este tiempo es muy corto para desarrollar un equipo tan espectacular como será éste, lo que nos lleva a pensar (sólo a éste par de locos) que ya tenían al menos 6 meses trabajando en él (y si lees en La bola de cristal sobre los avances y las alianzas que ha anunciado recientemente Nintendo te darás cuenta que esto ya va encarrerado).

Esta estrategia seguramente fue un duro golpe para los espías ya que se confiaron en que sus equipos se iban a dar la mano con el equipo del que siempre había sido el líder (obviamente Nintendo) Incluso hubo quien retrasó la salida de su equipo de 32 bit para agregarle un chip que hiciera que los gráficos parecieran de 64-bit ¡Claro! ¿te imaginas tener que echar para atrás un sistema como éstos? Sería igual que tirar a la basura millones de dólares.

Nosotros nunca hemos perdido la fe en Nintendo. Estamos seguros que este anuncio del equipo de 32-bit no fue que Nintendo dudara y corrigiera sus planes ni mucho menos para engañar a los videojugadores, sino para hacer que la competencia se confiara, porque además, nunca dieron una fecha definitiva para el supuesto lanzamiento y el sistema que va a salir en su lugar es mucho, pero mucho mejor que lo que prometió inicialmente.

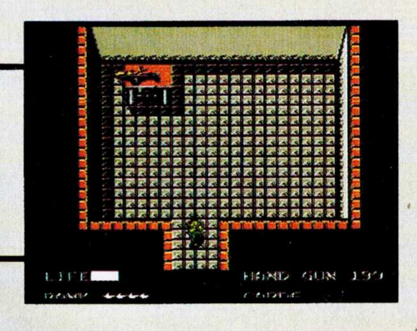
Hay lectores que piden ya el nuevo paso de Nintendo, mientras hay otros que no lo desean pues creen (o creerían) que significaría la extinción del SNES, pero cosas como el lanzamiento del Super Game Boy, los adaptadores para 4 jugadores para SNES, la nueva generación del Chip SFX o la salida en 2 meses del Super Street Fighter II de 32 megas para el SNES han sido más que una inyección de energía que asegura que hay Super Nintendo para rato y en esta guerra tecnológica donde lo que hoy compras, mañana puede ser obsoleto, es bueno saber que Nintendo siempre va lo suficientemente adelantado como para que sus equipos sean más duraderos y siempre ofrezcan los juegos más avanzados.

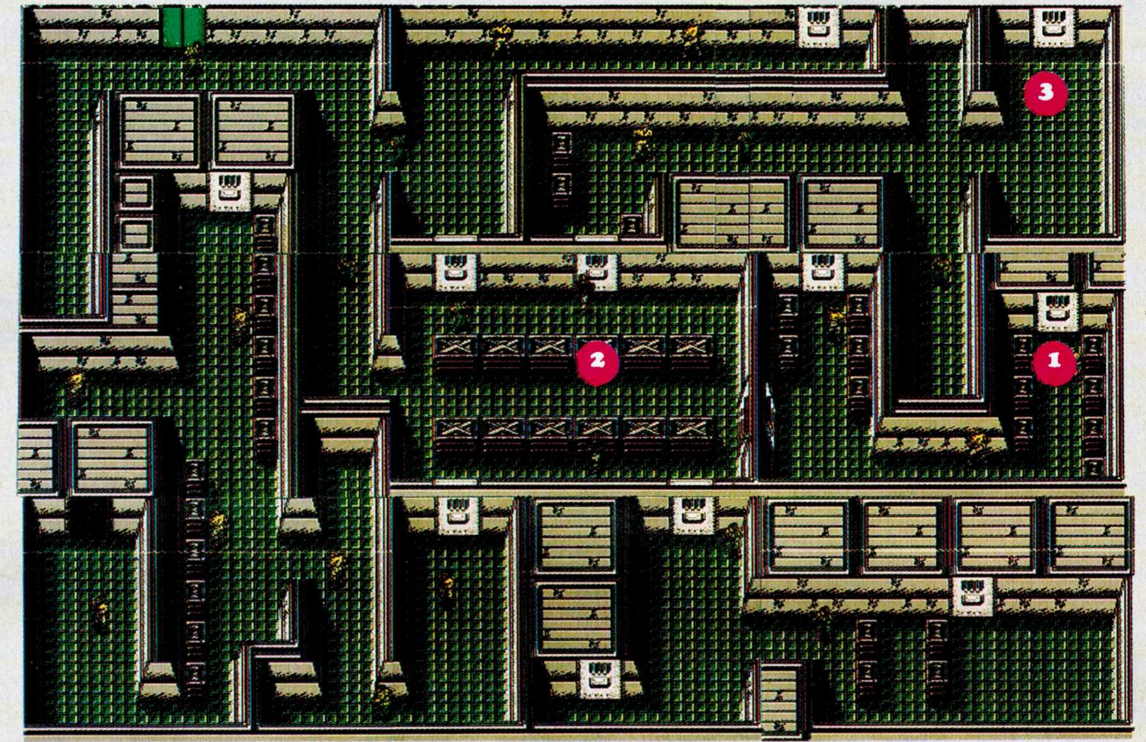
Este "Control de los Profesionales" fue censurado por nuestro editor quesque porque ya había dicho "Punto Final" sobre comparaciones con otros equipos, pero al menos lo convencimos de dar a conocer esta hipótesis loca de tus cuates, el par de locos Axy y Spot.





Para conseguir el Rocket Launcher necesitas que antes de entrar al cuarto que indica la foto, te comuniques con Jennifer en el 120.48 de tu radio.

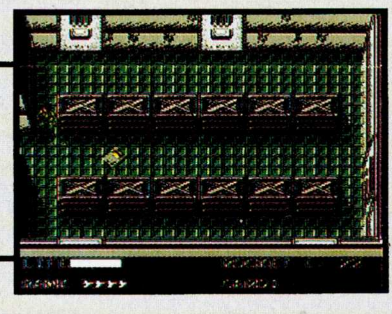








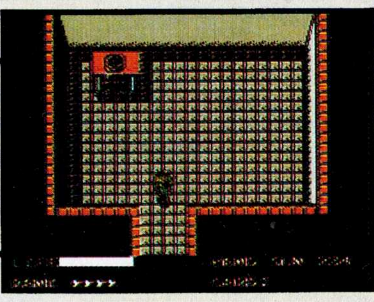
¿Cómo obtengo la tarjeta 7 y 8?
Para obtener la tarjeta 7 necesitas eliminar a Arnold (Edificio 2, piso 2) con Rocket Launcher.



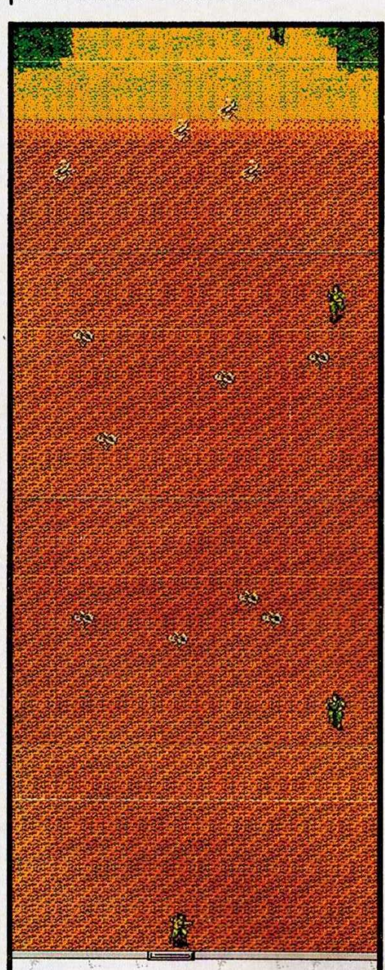




Para obtener el "compass", ejecuta el mismo procedimiento que con Rocket Launcher en el cuarto que te indicamos

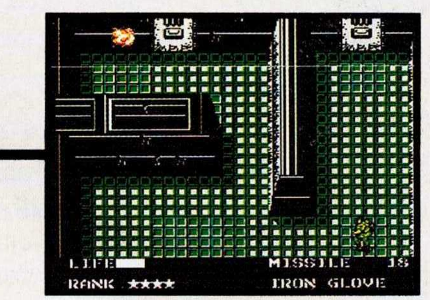


Ya con el Compass puedes pasar el desierto y llegar a la parte trasera del edificio 2.

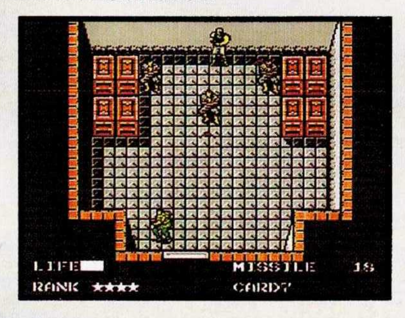


Para obtener la tarjeta 8 tienes que llegar al cuarto de la derecha que indica la foto, y que se encuentra después de pasar las aguas profundas del edificio 2 piso 1.

Primero necesitas destruir el panel de control con un misil de control.

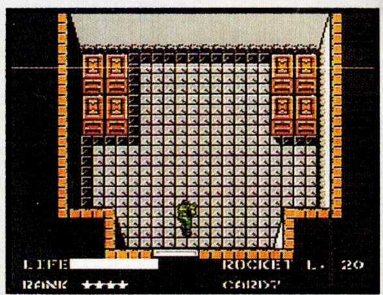


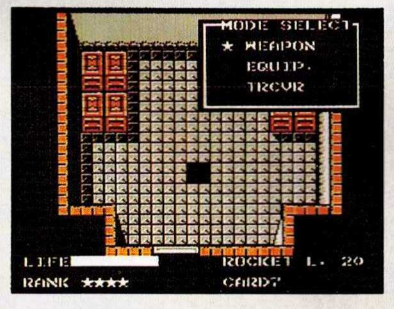
Necesitas la tarjeta 7 para entrar y tienes que eliminar a "Coward Duck" sin dañar a los rehenes y cuidándote del agujero del centro. Para más facilidad ve por la orilla izquierda y elimina al jefe con Rocket Launcher.





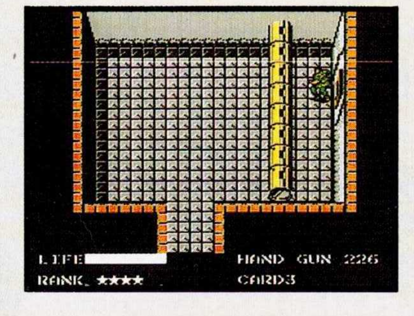
Cuando entres a un cuarto con un agujero en el piso, pon Select y métete a un menú, entonces salte y el agujero se quedará tal como lo dejaste antes de presionar Select, sólo que no se verá.

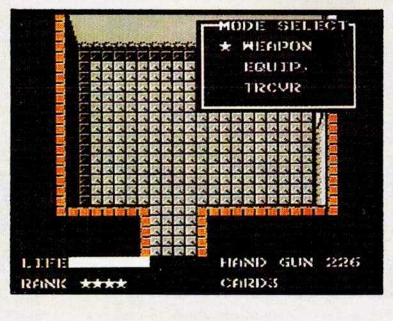






Lo mismo puedes hacer con los tubos, cuando te vayan a aplastar presiona Select y al regresar, el tubo estará en su posición inicial.







L O L O

Para responder varias dudas sobre el piso 7 aquí te resolvemos los 5 niveles.



1.- Toma el corazón que está a la izquierda, dispárale una vez al Dragón y empújalo hacia la izquierda.

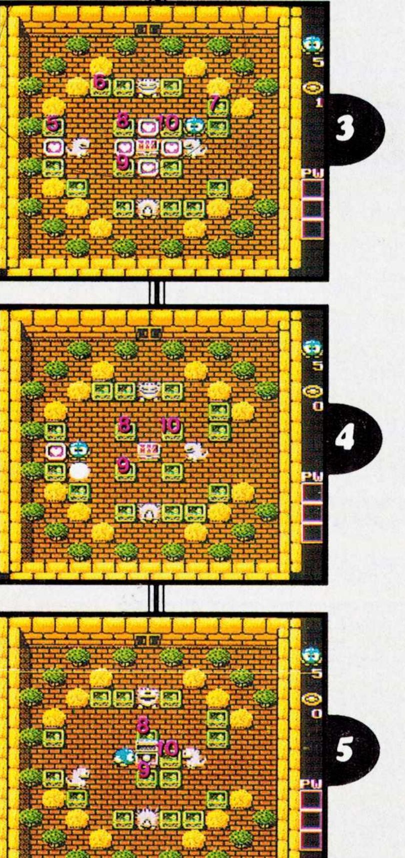
2.- Ahora baja el bloque 1, toma el corazón, baja el bloque 2, los bloques 3 y 4 pégalos hacia la izquierda.

3.- El bloque 5 pégalo a la izquierda, el bloque 6 empújalo hacia arriba, el bloque 7 pégalo a la derecha.



4.- Ahora toma los 4 corazones del centro y con el único disparo que te sobra dispárale desde arriba al Dragón de la izquierda y empújalo hacia abajo.

5.- Los bloques 8 y 9 muévelos hacia la derecha para tapar los dragones de arriba y abajo. El bloque 10 empújalo hacia abajo para tapar el dragón de la derecha; ahora toma el último corazón y después la perla para terminar este nivel.



7-4
NIVEL
Password
DCYT

1.- Comienza por tomar el corazón 1 y 2.

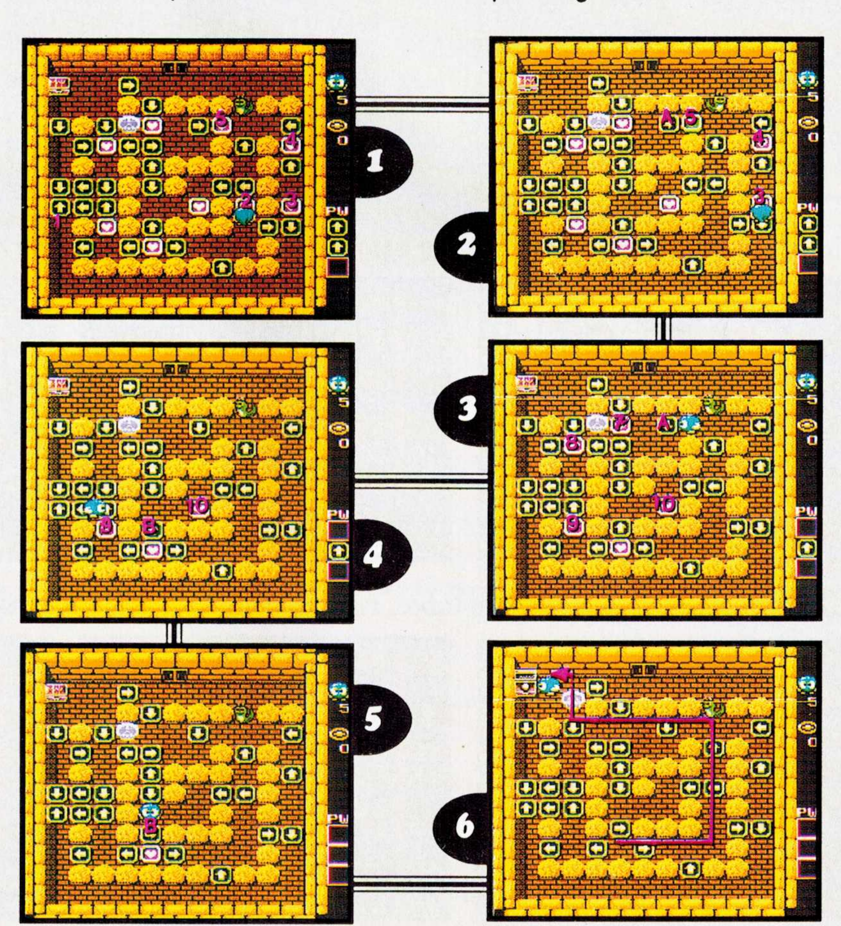
2.- Ahora toma los corazones 3,4 y 5.

3.- Cambia de dirección la flecha "A".

4.- Toma los corazones 7, 8, 9 y 10.

5.- Cambia de dirección la flecha "B".

6.- Toma el último corazón, esquiva la calavera rodeando por el camino de la derecha para llegar al cofre.





7-2 NIVEL
Password CZYY

1.- El bloque 1 pégalo a la derecha de manera que encierres al enemigo.
2.- Haz lo mismo con el bloque 2, ahora el bloque 3 muévelo medio lugar hacia la derecha para que te proteja de los dos enemigos de arriba.
3.- Toma los dos corazones y mueve el bloque 4 hacia arriba y así llegar al cofre sin problemas para terminar este nivel.

7-3 NIVEL
Password DBYV

1.- Toma el corazón de la derecha, métete por el camino del centro, dispárale al dragón de la derecha y colócalo a manera que te proteja de la medusa.
2.- Haz lo mismo con el dragón de la izquierda y toma el corazón de la izquierda.
3.- Ahora dispárales a los dragones de arriba rápidamente.
4.- Inmediatamente toma el corazón y la perla del cofre sin titubear.

7-5 NIVEL
Password DDYR

1.- Toma sólo 3 corazones y cambia de dirección la flecha "A", toma los 4 corazones que están adentro.
2.- Ahora mueve el bloque 1 al lugar que se ve en la foto.
3.- Empuja el bloque 1 hacia abajo.
4.- Haz lo mismo con el bloque 2 pero úsalo para bloquear las calaveras de arriba.
5.- Cambia de dirección la flecha "B".
6.- Coloca el bloque 3 donde se ve en la foto.
7.- El bloque 4 colócalo como muestra la foto y por último toma el corazón y después la perla del cofre.





Ahora que estamos a tan sólo un mes de que comience el Mundial de fútbol soccer se nota en todas partes el interés que este evento ha provocado y los videojuegos no se han quedado fuera de la jugada; ahora en este número te presentaremos un resumen de algunos de los juegos que saldrán para esta temporada.



Una de las características de Jaleco cuando hace secuelas de sus juegos de deportes es que siempre son muy distintas entre sí, ahora en Super Goal! 2 cambia la perspectiva de lado del primer juego a vista de "Frente a una portería" muy parecida a la del juego "Super Soccer" de Nintendo pero en este hay algunas características más.
En Super Goal! 2 apareces en la Copa Mundial donde participan 24 equipos. Como es común en estos casos cada uno de estos 24 equipos tienen diferentes cualidades divididas en 4 características por equipos que son: AK: Ataque, SP: Velocidad, DF: Defensa y GK: Portero, así que encontramos los 5 equipos más poderosos del torneo a: Italia, Inglaterra, U.S.A, Alemania y ¡México!

Una de las características visuales más importantes es que normalmente en otros juegos no varía el campo de juego, pero aquí cuando mandas un balonazo muy alto tendrás una perspectiva más amplia de la cancha y así tendrás una visión de dónde están tus jugadores y los contrarios para saber hacia a dónde vas a despejar el balón. En esta opción lo más importante es seguir la sombra del balón.











En la pantalla de presentación tienes para elegir varias opciones que te detallaremos: la primera de ellas es la de Super Cup; en esta opción debes elegir a uno de los 24 equipos participantes y llevarlo a jugar 3 partidos de eliminación en uno de los 6 grupos existentes y después de eso pasar a aliminación directa contra los demás equipos clasificados (típica eliminación de copa del mundo), para esta opción el juego tiene password que guarda tus resultados y puedes jugar tú solo o con un amigo (ambos contra la computadora).



El modo de exhibición es simple: aquí puedes jugar ya sea contra la máquina, contra un amigo, tú y tu amigo contra la máquina o simplemente observar un partido entre 2 equipos controlados por la computadora (simple, ¿no?).



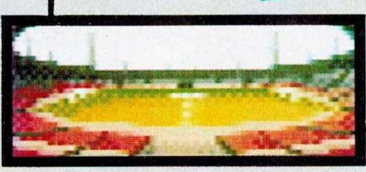


SELECCION DE ESTADIO

En esta característica tendrás la posibilidad de jugar en 4 diferentes estadios, todos muy distintos entre sí (y además escoger entre 6 diferentes colores de balones), aquí te mostramos los 4 estadios y sus características.



MILAN STADIUM



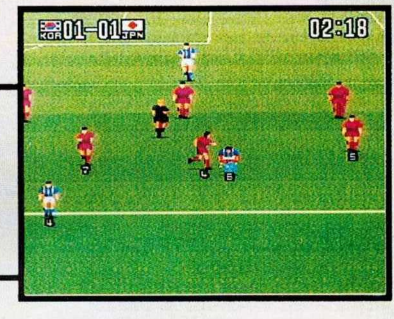
El lugar ideal para jugar, es más todos los partidos de la Copa se realizan en estadios como éste.



TOKYO STADIUM

Hey!, ¿y qué pasó con el pasto?, al jugar en este estadio sobre arcilla hace que el balón vaya más rápido y esto le da más agilidad al juego.





RAINBOW STADIUM

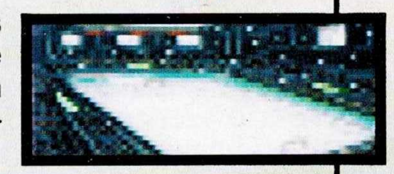


La perfecta mezcla de jugar Waterpolo y fútbol la tenemos en este estadio, un gran aguacero hará que las acciones sean más lentas y difíciles de controlar.



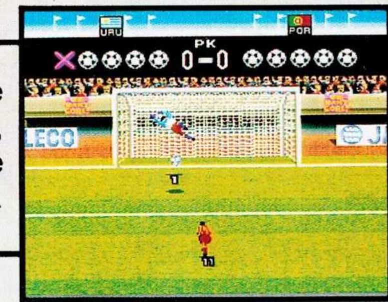
SNOWMAN STADIUM

Ahora que si realmente quieres complicarte las cosas, ésta es tu elección perfecta, todo se vuelve resbaladizo y una constante amenaza para los porteros (y para rematar te recomendamos elegir el balón blanco).






La última de las opciones corresponde al modo de tiros penales, es bueno que practiques esta opción, por si alguno de tus partidos tiene que definirse de este modo, no te agarren sorprendido.








Algo muy importante qué decir de este juego es que no es muy sencillo el jugarlo, ya que tienes un montón de opciones que debes dominar para que tengas uso de tu equipo al 100%, tales como tiros razos, bombeados, con chanfle, pases, barridas y cabezazos por mencionar algunos (para mayor referencia te recomendamos consultar tu manual) entre los difícil de dominar pero muy importante está la opción de escoger el jugador que quieres controlar o al que deseas mandar el pase (con los botones L y R); además este juego tiene en modo opcional poder jugar con las reglas normales de un partido (con fueras de lugar y toda la cosa) o sin ellas, aunque eso no quiere decir que te la vas a pasar cometiéndoles faltas a tus rivales pues puedes ser amonestado o llegar a ser expulsado, así que trata de jugar limpio.



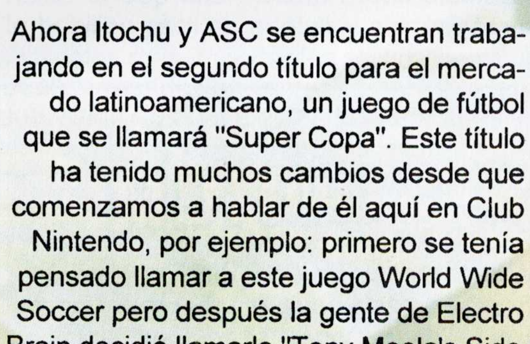






Super Goal! 2 es un buen título de Soccer y es de los que sobresalen entre todos los juegos de este tipo. La cantidad de opciones hacen que no sea sencillo ni aburrido, pero sí muy emocionante; sin embargo algo que no nos gustó mucho es que fuera tan complicado elegir jugadores y más cuando estás a la defensiva,





Ahora Itochu y ASC se encuentran trabajando en el segundo título para el mercado latinoamericano, un juego de fútbol que se llamará "Super Copa". Este título ha tenido muchos cambios desde que comenzamos a hablar de él aquí en Club Nintendo, por ejemplo: primero se tenía pensado llamar a este juego World Wide Soccer pero después la gente de Electro Brain decidió llamarlo "Tony Meola's Side Kick Soccer" (versión en la que también colaboró Club Nintendo) y ahora es Super Copa.



SUPER COPA

Básicamente el juego es el mismo del que ya te habíamos hablado, la perspectiva es siempre siguiendo el balón, rotando hasta en 360° la vista de la cancha si es necesario, tal como en otros juegos que ha realizado Sculptured Software (como el NCAA Basquetball o el Stanley Cup); en Super Copa tienes distintos modos de juego: para empezar puedes jugar en modo de exhibición, tú contra la máquina o contra un amigo, y puedes escoger a los equipos de América o del resto del mundo; otras dos opciones son las de Copa de las Américas o Super Copa; en la primera deberás jugar en eliminación para ganar el torneo contra equipos de América exclusivamente y en el otro modo será contra equipos de todo el mundo.





Como en muchos otros juegos de soccer tú podrás ejecutar jugadas típicas como tiros razos o bombeados, pases (para ejecutar un pase deberás checar que tu posible receptor -el que tiene un círculo sobre él- marque verde, ya que eso quiere decir que es seguro, pero si el círculo está amarillo o rojo tu pase puede ser interceptado). Además deberás tener cuidado cuando barras a un enemigo para quitarle el balón, ya que si tienes mala suerte el árbitro te puede marcar una falta y hasta puede expulsarte.



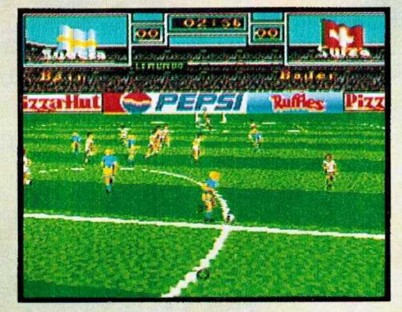


Ahora que hablando de opciones éste juego te ofrece una gran variedad; entre las cosas que puedes cambiar están la formación de tu escuadra para salir atacante o con un equipo muy defensivo, puedes también escoger la forma en la que quieres ejecutar los tiros de esquina, la táctica que quieres seguir para burlar a tu rival y los típicos cambios de jugadores, por cierto en esta última opción verás que cada jugador tiene distintas cualidades y que se detallan en los cuadros que aparecen junto a los nombres, ahí podrás checar qué tan rápido es, cuál es su potencia, capacidad de dribling y su resistencia; todo esto es importante que lo conozcas para que puedas poner a cada quién en el lugar que le corresponde.





Bueno, este es otro de los juegos que estarán listos para esta temporada y como ya habíamos dicho de él desde la primera vez que los revisamos es un título muy bueno y sobre todo la forma en la que se desarrolla el juego hace que te adentres más. Ahora con los cambios que se le han hecho ha mejorado: los efectos de audio de los estadios son muy reales (tienes que oírlos) y sobre todo con la posibilidad de poder jugarlo en tu idioma te permitirá disfrutar aún más de este título, el segundo título donde parcitipan Axy y Spot.



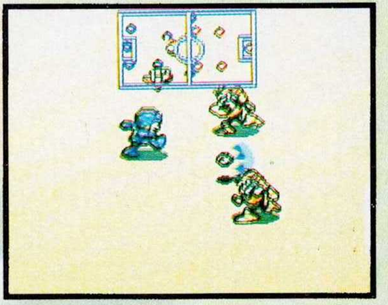
Ahora veremos un pequeño resúmen de otros juegos de soccer que veremos pronto.

Quizá este juego sea el más raro de todos los que van a salir en lo que a concepto se refiere; un título que Capcom programó para marzo y por alguna razón se retrasó. Ahora Mega Man se tendrá que volver a enfrentar a muchos de temidos y clásicos enemigos tales como Cut Man, Elec Man y otros más contemporáneos como Pharaoh Man y Toad Man sólo por mencionar algunos. Cada partido en este juego se realizará en la cancha de tu rival (tu controlarás al equipo de Mega Man), donde las características del terreno in-









fluirán en el partido, además algo que hace diferente a este juego es que cada enemigo chutará la bola como una especie de poder especial; así te encontrarás tiros electrificados, pases con fuego o cañonazos (en el







sentido literal de la palabra) y para continuar con el espíritu de los juegos de Mega Man cada que derrotes a uno de tus enemigos tomarás su poder y en encuentros posteriores podrás usar estos tiros para vencer a tus rivales; este juego es simple pero también es divertido además de que las opciones de las que te hablamos lo hacen muy atractivo.





Ahora en el pasado CES de Invierno Capcom anunció que probablemente lancen un juego con el nombre tentativo de "Capcom Shootout", este juego es serio (nada que ver con Mega Man Soccer), la perspectiva del campo es muy parecida a la del primer Goal, inclusive la cancha también da el efecto de 3-D; de este título no hay gran cosa de qué hablar pues no es muy seguro que Capcom lo traiga a América (lo anunciaron pero todavía estaban estudiándolo pues no está hecho por ellos, sino por otra compañía en Japón), aparte de que si lo traen hay que hacerle unos pequeños cambios (los que se ven en las fotos son de equipos profesionales de Japón), sin embargo este dato era curioso. No porque sea un juego que no se sabe si va a salir en América íbamos a dejar de mencionarlo.



CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER





Ya se sabe que Acclaim es una compañía a la que siempre le gusta "estar a la moda" y ellos también preparan su propia versión de la Copa del Mundo, en este título tú vas a encontrar el insignificante número de 32 equipos (Aquí también le ponen un buen nivel a México), hablando de opciones este juego ofrece casi lo mismo que los demás, ya que puedes escoger jugar torneo contra la máquina, exhibición contra un amigo o la computadora, poder marcar fueras de lugar y fouls pero algo que se nos hizo bien interesante es que pudieras escoger el lenguaje en español para así saber los puntos débiles de los equipos con los que vas a enfrentarte.





Este juego se desarrolla en la típica vista de lado de la cancha, los jugadores

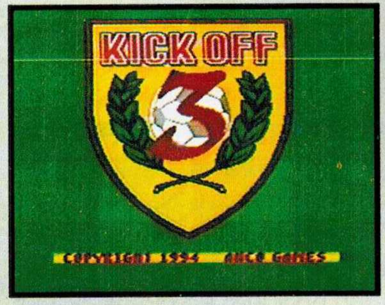


que manejas son un poco más grandes de lo que se acostumbra en este tipo de juegos, el modo de juego es muy sencillo ya que aquí sólo puedes hacer tiros largos, cortos o pases (y una que otra combinación), pero en sí, no hay gran ciencia al jugar Champions World Class Soccer; también para facilitarte un poco más las cosas podrás ver que en la esquina superior derecha de la pantalla los programadores incluyeron un diagrama del campo donde podrás observar donde están regados todos tus jugadores así como tus rivales.



No hay duda de que este juego por su sencillez de manejo lo hace uno a elegir de entre quienes han disfrutado títulos como Goal! o Super Soccer Champ (además de que viene en español), así que si ninguno de los otros títulos te convenció, te recomendamos echarle un ojo a éste.

KICK OFF 3





Imagineer para no quedarse fuera también se encuentra trabajando en un juego de Soccer a nivel mundial de nombre Kick Off 3; éste juego como en muchos de los juegos de soccer también prefirieron usar la perspectiva de lado de la cancha para desarrollarlo (y que como dato extra al igual que el título de Acclaim, ellos no usan perspectiva de 3-D en la cancha), este título tiene la cualidad de que se desarrolla muy rápidamente como el "Road to Glory" de Atlus pues por los constantes balonazos puedes pasar de portería a portería en menos de 5 segundos así que de todos los juegos que van a salir y de los que estamos incluyendo en este reporte de "Soccermanía" se podría decir que éste juego es el rápido o dinámico en su modo de juego; de otras características como número de equipos, modos de eliminación y juego no hay muchos datos pues como aún se encuentra bajo desarrollo todavía no hay datos muy exactos pero la gente de Imagineer dice que será muy bueno, esperemos.





WORLD CUP U.S.A. 94


©1991 WC '94 TM

Aunque muchos de los de fútbol que salieron o saldrán esta temporada es debido al furor por la Copa del Mundo sólo uno de ellos es el oficial (¡Hug!, eso sonó a slogan de refresco) y ese es el de U.S. Gold: "World Cup U.S.A. 94"; ahora hablemos de sus características, en este juego tu verás que están los 24 equipos ya clasificados a la copa del mundo (no sabemos si vaya a tener las alineaciones reales pero los equipos

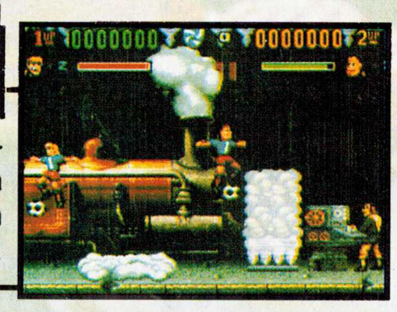




si estarán todos), podrás jugar en modo de eliminación para ganar la copa o un partido de exhibición contra un amigo y aquí también vas a poder elegir entre distintos idiomas, entre ellos español y por si fuera poco lo podrán jugar hasta 4 personas con cualquiera de los adaptadores que ya hay, la perspectiva de este juego es de vista por arriba -son pocos los juegos de fútbol en los que se usa este modo- y aunque éste es el juego oficial, es uno de los más simples entre los que van a salir.



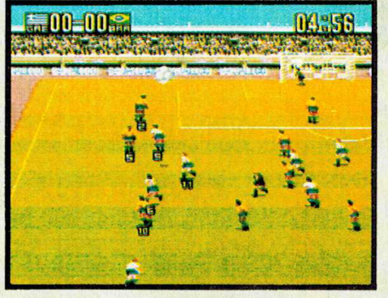


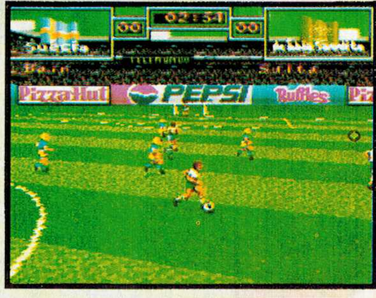


Por cierto la gente de U.S. Gold también prepara un juego de Soccer/Aventuras llamado "Hurricanes" donde el héroe es un futbolista que para atacar a sus enemigos lo hace con un balón de soccer; éste no es propiamente un juego de soccer pero como dato curioso en este resumen no podía faltar.

Ahora veamos otros planes de juegos, Electronic Arts también sacará su juego de soccer (también para 4 personas) llamado "FIFA International Soccer"; algo relevante de este juego es que tú sólo ves media pantalla de juego (en perspectiva de lado) ya que la otra mitad está ocupada por un gran diagrama del campo de fútbol y la posición de los jugadores. ¿Para què?, quién sabe. Por último dos compañías que anunciaron recientemente que trabajan en más juegos de soccer son Hudson en un juego que en Japón se llamará League Super Soccer y algo novedoso de este juego es que aparte de que será para 2 jugadores manejará 2 tipos de perspectivas: "de lado" y tipo Super Goal! 2, con un ligero efecto de 3-D en ambas; Coconuts, los que hicieron el juego Road to Glory de Atlus ya casi tienen lista la secuela de este título que por lo poco que hemos visto no tiene mucha mejoría y por último nos acabamos de enterar que Imagineer lanzará otro juego de soccer parecido a Kick Off, pero en lugar de jugadores de soccer aquí jugarás con animales muy chistosos.

Pues bien, como ya te habíamos anticipado son muchos los juegos de soccer que aparecerán estos días y si tú pensabas comprarte alguno, seguramente será muy difícil decidir cuál de ellos es el mejor; pensando en esta situación decidimos preguntarle a todo el equipo de Club Nintendo acerca de cuál sería para ellos el mejor juego de soccer de los que te presentamos aquí teniendo como resultado que los dos juegos más sobresalientes son el Super Copa de ASC y Super Goal! 2 de Jaleco, quizás algo que ayudó mucho a estos dos juegos es que tienen efectos visuales que se salen de lo común de los otros juegos de soccer; como otras opciones también fuera de lo común y que llamó mucho la atención fue el Mega Man Soccer pues el concepto de hacer tiros especiales y de nulificación de adversario le da un poco más de estrategia, ahora que si tú estás buscando un juego serio, el Champions World Class Soccer de Acclaim puede ser una buena opción aunque, como siempre decimos, la decisión final de qué juego es bueno y malo está en tus manos.







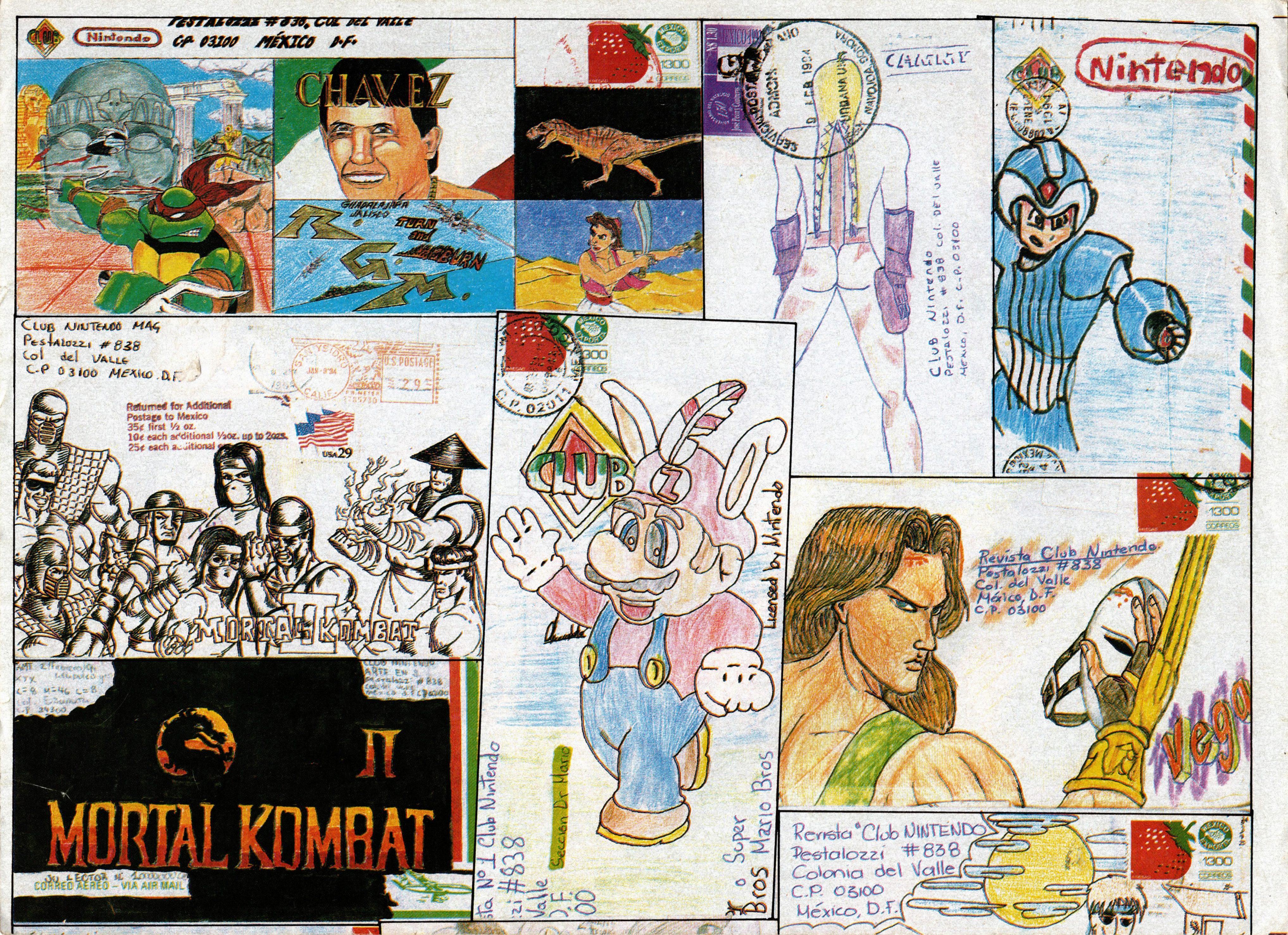


Pestalozzi #838
Col. Del Valle
C.P. 03100
México D.F.
MEGA MAN
SUPER
STREET
Club Nintendo
Pestalozzi #838
Col. Del Valle, México D.F.,
C.P. 03100
Revista Club Nintendo
Pestalozzi # 838
Col. del Valle
C.P. 03100 México, D.F.
FATAL FURY 2
Go Fight
MARIO MOVIE
Entrada
Pasa Kirby
Revista Club Nintendo
Pestalozzi # 838
Col. del Valle
C.P. 03100
Mexico D.F.
CLUB
Nintendo
CLUB
V.B.R
Simpson Fighter
Revista Club Nintendo
Pestalozzi #838
Col. del Valle C.P. 03100
Mexico D.F.
Club Nintendo
Pestalozzi # 838
Col. Del Valle
México, D.F.
C.P. 03100

King of Dragon




CLUB
Nintendo
Julie ©94



Nintendo
PESTALOZZI #838, COL DEL VALLE
CP 03100 MÉXICO D.F.
CHAVEZ
GUADALAJARA JALISCO
R. G. M.
Nintendo
Club Nintendo
Pestalozzi #838 Col. Del Valle
Mexico, D.F. C.P. 03100
Club Nintendo Mag
Pestalozzi #838
Col del Valle
C.P 03100 Mexico D.F.
Returned for Additional
Postage to Mexico
35¢ first ½ oz.
10¢ each additional ½oz. up to 2ozs.
25¢ each additional
U.S. POSTAGE
USA 29
MORTAL KOMBAT
MORTAL KOMBAT II
CORREO AEREO – VIA AIR MAIL
CLUB
Licensed by Nintendo
Seccion Dr Mario
Super Bros Mario Bros
Revista Club Nintendo
Pestalozzi #838
Col. del Valle
México, D.F.
C.P. 03100
Vega
Revista "Club NINTENDO"
Pestalozzi #838
Colonia del Valle
C.P. 03100
México, D.F.

TIPS de

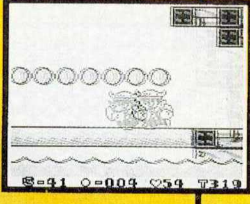
DRAGON WARIO

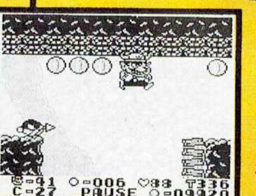
Presiona B para lanzar fuego



BULL WARIO

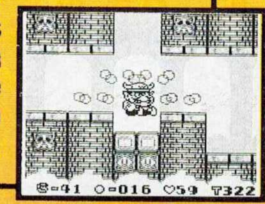
Ahora con Bull Wario el golpe con el cuerpo se incrementa (los bloques los rompes de un solo golpe).





Salta y mantén presionado el control hacia arriba para pegarte al techo.

Salta y presiona el control hacia abajo para romper bloques, eliminar enemigos o hacer que los enemigos que están en la pantalla se aturdan por un momento.

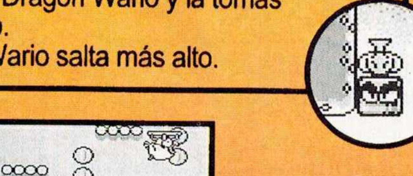




JET WARIO

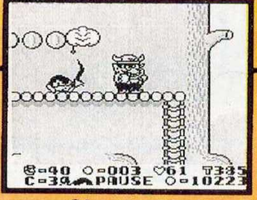
Si presionas B Wario vuela por poco tiempo. Jet Mario salta más alto y corre más rápido.

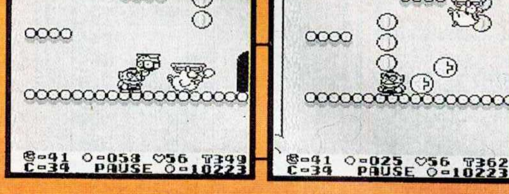


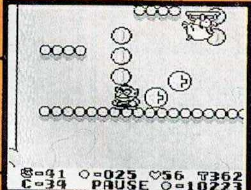


GARLIC

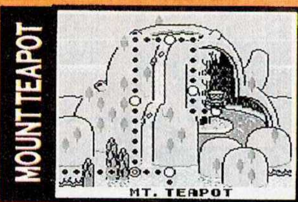
Si vas como mini Wario tomando este implemento cambias a Wario normal, pero si vas como Wario (normal) Jet Wario o Dragon Wario y la tomas cambias a Bull Wario.
Si presionas arriba Wario salta más alto.





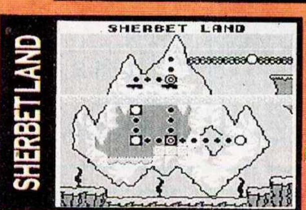


Si un enemigo elimina a uno de sus compañeros obtienes 10 monedas

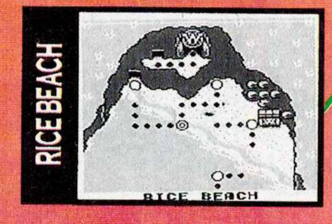


Cuando te encuentres una de las aves que se duermen no la elimines toma un enemigo y lánzacelo, entonces el ave se lo comerá y te dará 30 monedas. *AXY*

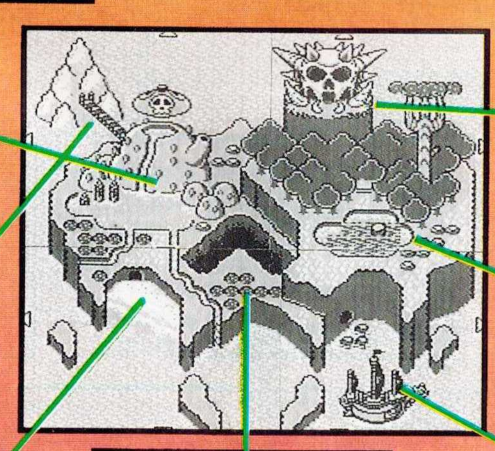
MOUNT TEAPOT

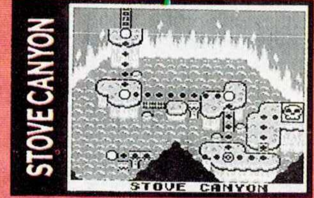


SHERBET LAND



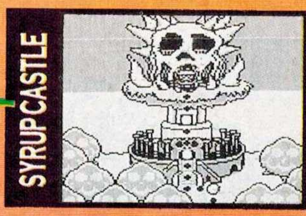
RICE BEACH



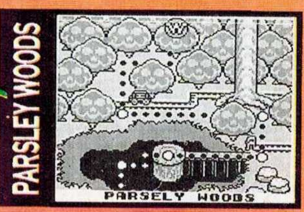


STOVE CANYON

SYRUP CASTLE



PARSLEY WOODS

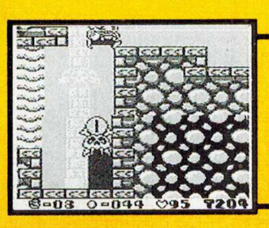


SS TEA CUP



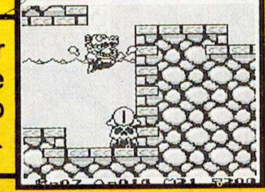
Aquí te damos la localización de cada uno de los tesoros para que acumules más dinero para tu castillo al final del juego.

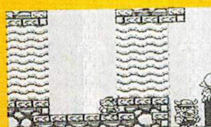
ESCENA 3



Al final de la cascada da un gran salto para llegar arriba y así salir por la puerta que descubre el camino a la Escena 6.

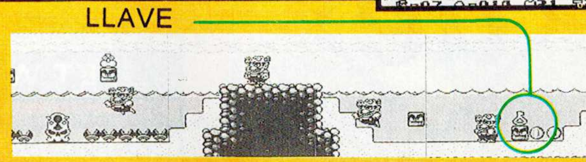
También puedes regresar después de pasar al jefe de la Escena 5 y será mucho más fácil llegar arriba.



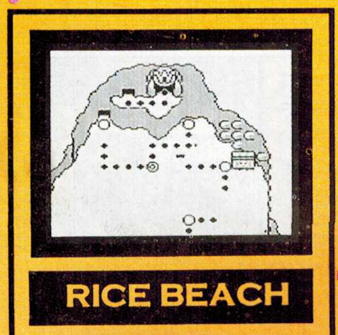


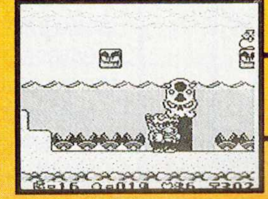


LLAVE

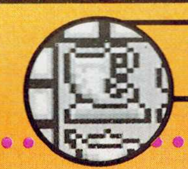


Después de pasar al jefe de la Escena 5 regresa a esta parte, ahora en lugar de arena hay agua.

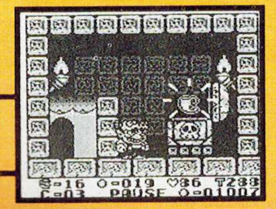




Toma la llave y uilízala para abrir una puerta donde esta el cráneo.



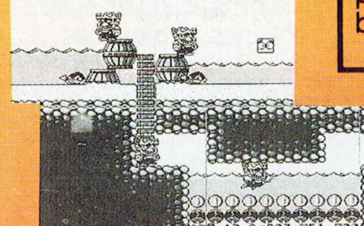
Golpea el cofre para obtener el tesoro A.

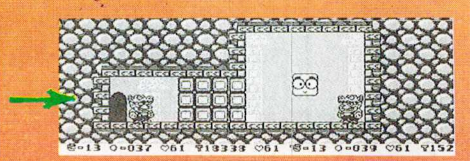


ESCENA 1

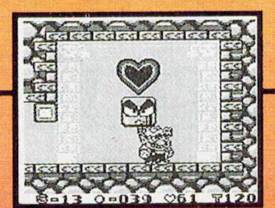
Después de pasar al jefe de la Escena 5, esta parte se llena de agua, así puedes llegar al bloque gigante.





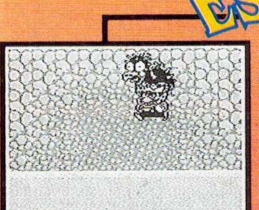


Al golpear este bloque obtienes 3 vidas.

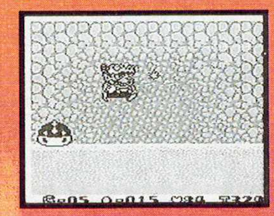


ESCENA 5

JEFE



Cuando se eleve con la concha hacia arriba, salta y pégale por abajo.

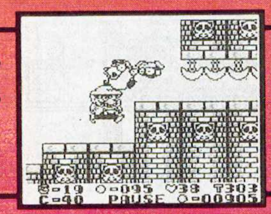


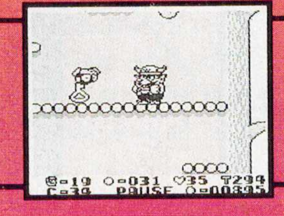
Si comienza a moverse de lado a lado esquívalo saltando.

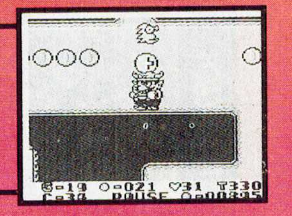


Cuando se quede quieto corre hacia él a manera de tocarlo.

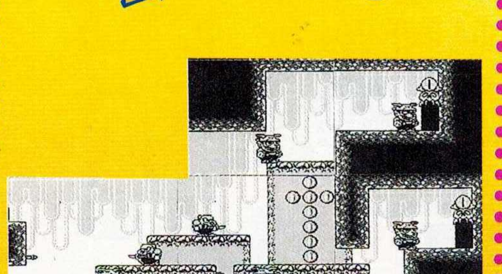
Recuerda que puedes utilizar a los enemigos aturdidos, las llaves o las monedas grandes para eliminar enemigos.



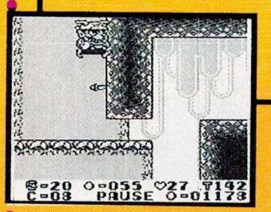


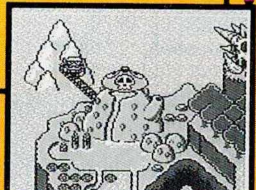


ESCENA 8

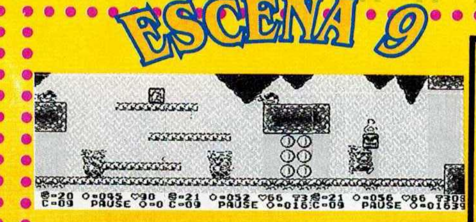


Deja que un enemigo clave un cuchillo en la pared, súbete en él y de ahí da un gran salto para llegar a la puerta de arriba, para que al salir se descubra el camino hacia Sherbet Land.

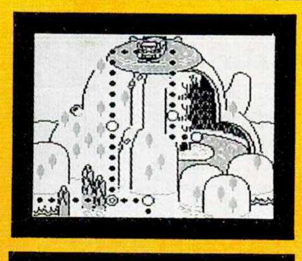




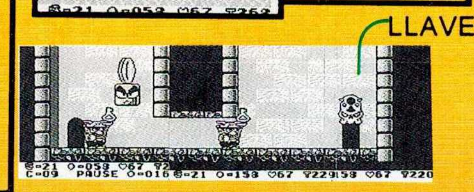
ESCENA 9

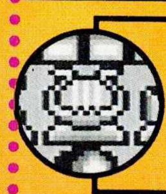


Toma la llave y regrésate, ahora rompe el bloque (para que te coloques donde estaba el bloque) y presiona el control hacia arriba para entrar por una puerta oculta.

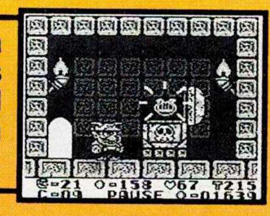


MOUNT TEAPOT



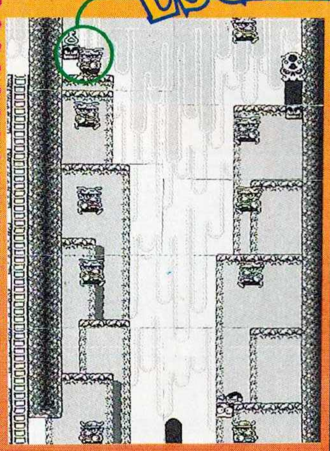


Aquí golpea el bloque para obtener 100 monedas y más adelante utiliza la llave en el cráneo para abrir la puerta que te lleva al tesoro B.

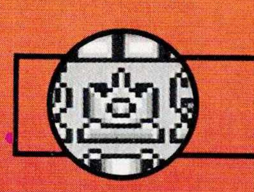


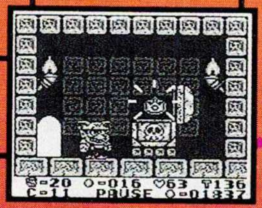
ESCENA 11





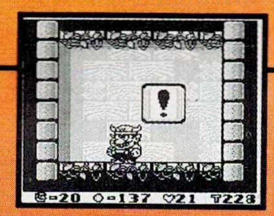
Utiliza a Jet Wario para subir de bloque en bloque; ya arriba toma la llave salta y lánzacela al cráneo para abrir la puerta que te lleva al tesoro C.

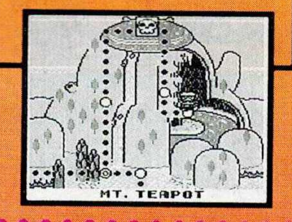




ESCENA 12

Al terminar esta escena la Escena 13 cae sobre la Escena 10.



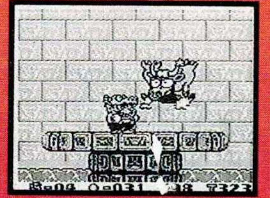


ESCENA 13

JEFE

Si el jefe te lanza hacia la lava presiona el control hacia él para salvarte.





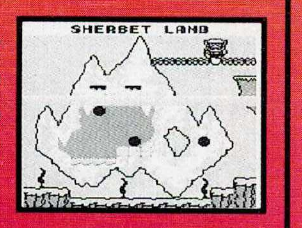


Atúrdelo con fuego o corriendo hacia él, para poder agarrar-lo.



Ahora lánzalo hacia la lava.

Las escenas donde hay algún tesoro flashean mientras no hayas tomado el tesoro que hay dentro.



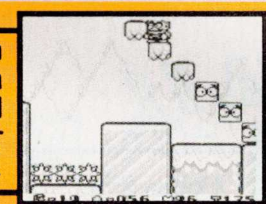
ESCENA 15

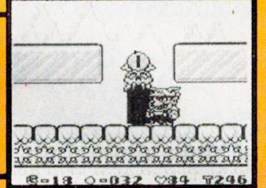
SHERBET LAND

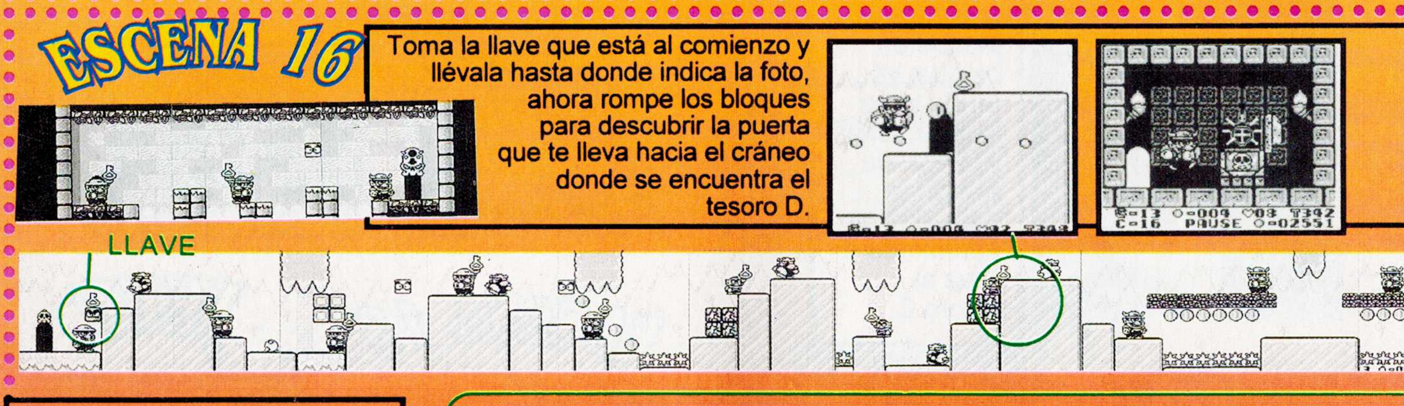
Al final del pasillo activa el switch, regrésate y aparecen unas bases que te sirven de escalera para llegar a la puerta de arriba, así avanzas por la parte superior hasta llegar al otro switch; actívalo y regrésate al cuarto anterior para salir por la puerta que descubre el camino hacia la escena 17.

ESCENA 16

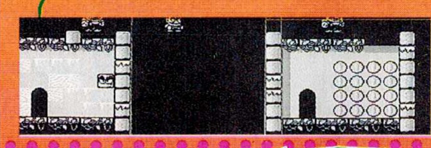
Toma la llave que está al comienzo y llévala hasta donde indica la foto, ahora rompe los bloques para descubrir la puerta que te lleva hacia el cráneo donde se encuentra el tesoro D.





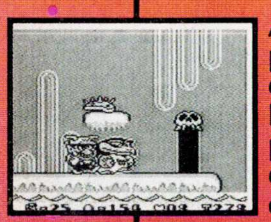


Aquí saca el bloque oculto y utilízalo para llegar a la parte superior, avanza hacia la derecha para encontrar la salida hacia la Escena 18.

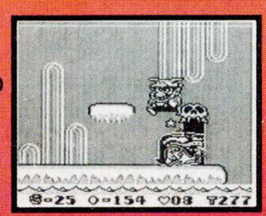




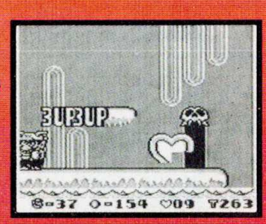
JEFE



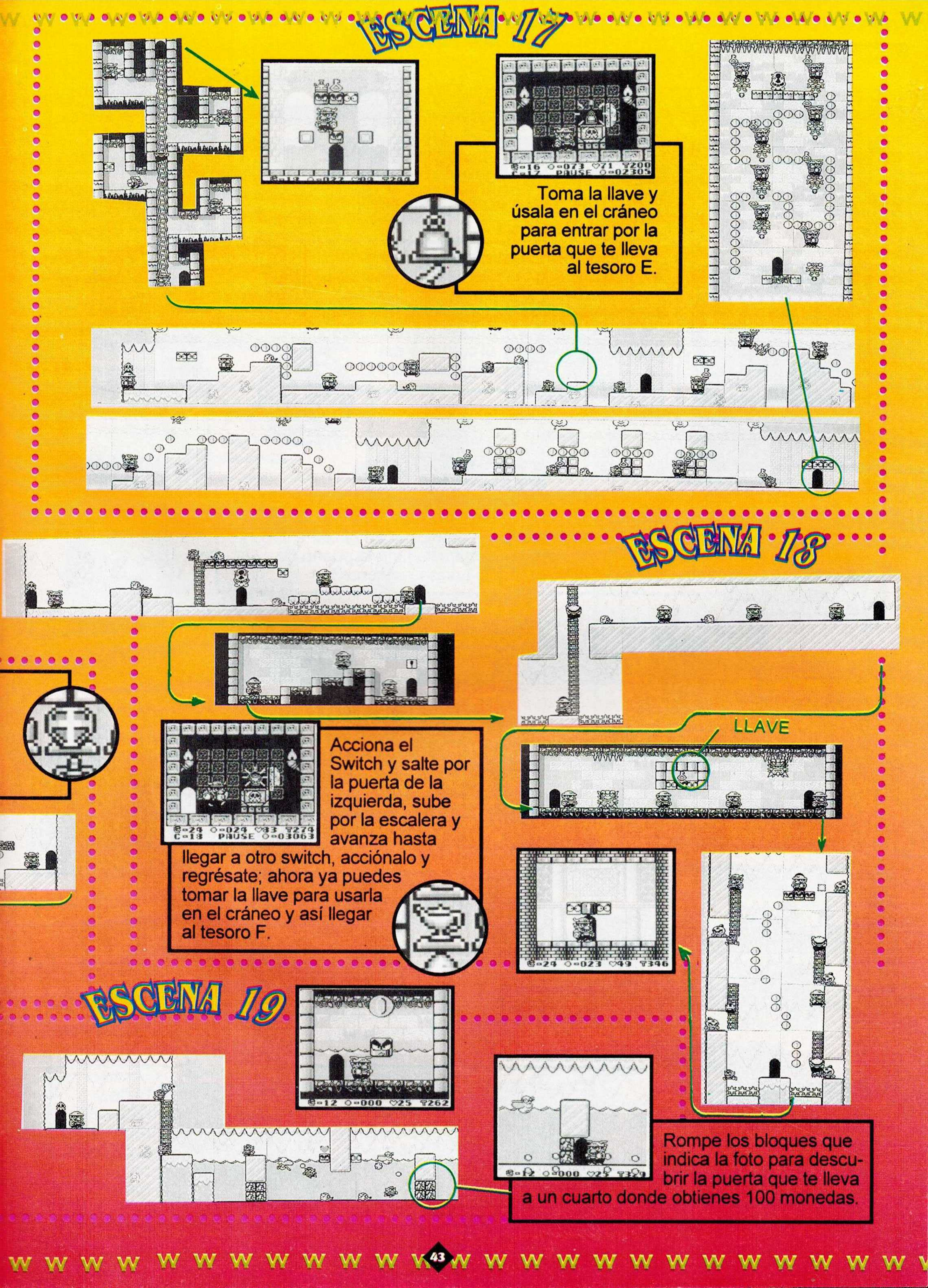
Atácalo por atrás corriendo hacia él para quitarle el casco.



Ahora cáele encima y después súbete a la base para esperar a que el jefe salga de nuevo.

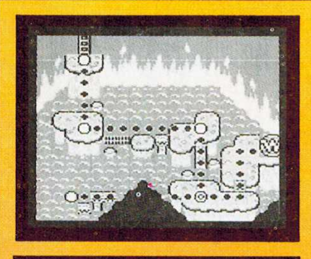


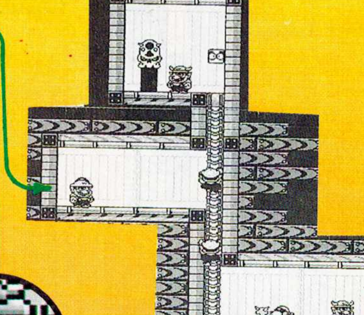
Al eliminarlo obtienes 15 vidas, puedes regresar a esta escena para acumular más vidas.


ESCENA 17
Toma la llave y úsala en el cráneo para entrar por la puerta que te lleva al tesoro E.
ESCENA 18
LLAVE
Acciona el Switch y salte por la puerta de la izquierda, sube por la escalera y avanza hasta llegar a otro switch, acciónalo y regrésate; ahora ya puedes tomar la llave para usarla en el cráneo y así llegar al tesoro F.
ESCENA 19
Rompe los bloques que indica la foto para descubrir la puerta que te lleva a un cuarto donde obtienes 100 monedas.
43

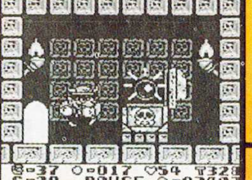
ESCENA 20





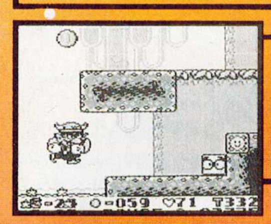


En esta parte te va siguiendo una pared de lava, por lo tanto tienes que avanzar sin titubear para no perder tiempo y tomar la llave para usarla en el cráneo y así llegar al tesoro G.





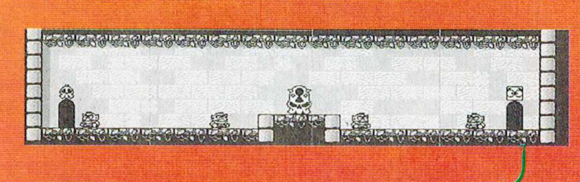
ESCENA 23



En la parte que indica la foto al ir cayendo da un salto corto para llegar a la parte de abajo o corre para avanzar flotando y llegar al bloque que te eleva para llegar a la puerta de arriba que descubre el camino hacia la escena 24.

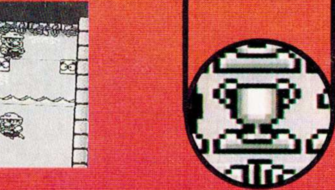


ESCENA 24

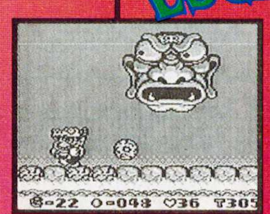


Avanza hasta llegar al switch, acciónalo y entra por la puerta, toma la llave y regrésate para usar la llave en el cráneo para entrar al cuarto donde encuentras el tesoro H.

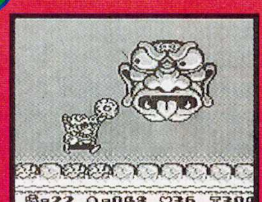




ESCENA 25

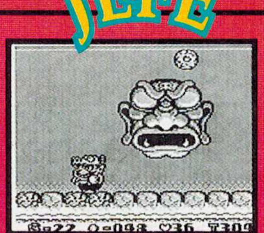


Mantente a un lado de él hasta que te dispare.



Después de que rebote el disparo de inmediato tómalo.

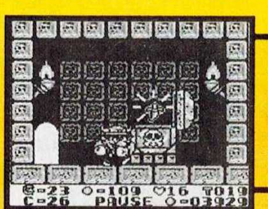
JEFE



Salta y lánzacelo, repite la jugada 2 ocasiones más.

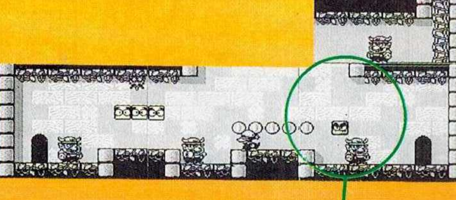


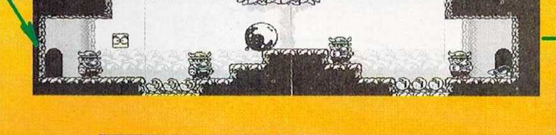
ESCENA 26



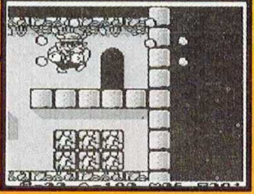


Avanza hasta el switch, acciónalo para llegar a la llave, tómala y úsala en el cráneo para llegar al tesoro I.

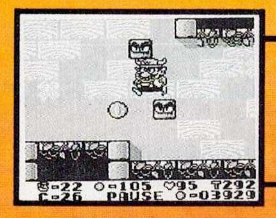




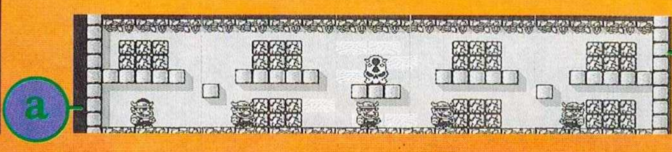


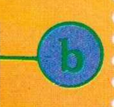


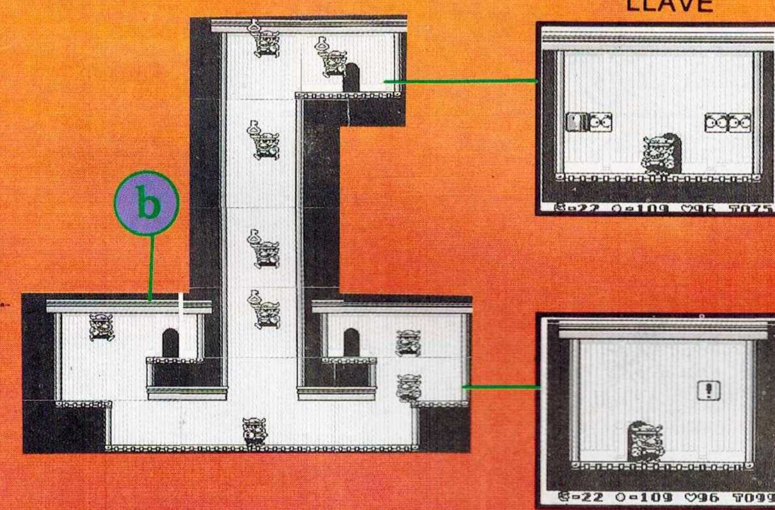
Destruye los bloques de la esquina superior derecha para descubrir una puerta.

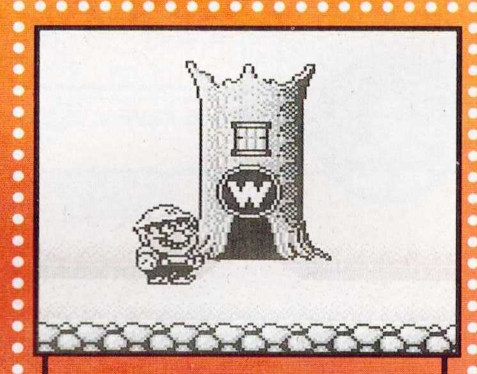


Saca el bloque oculto para llegar a la parte de arriba.







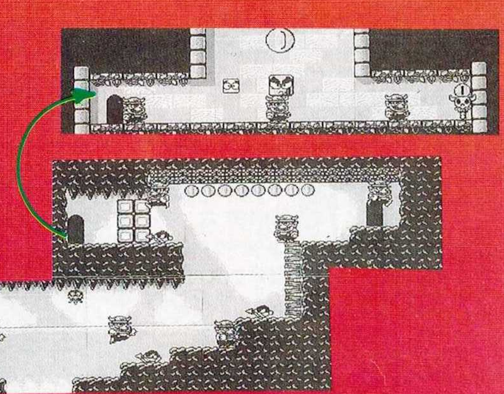


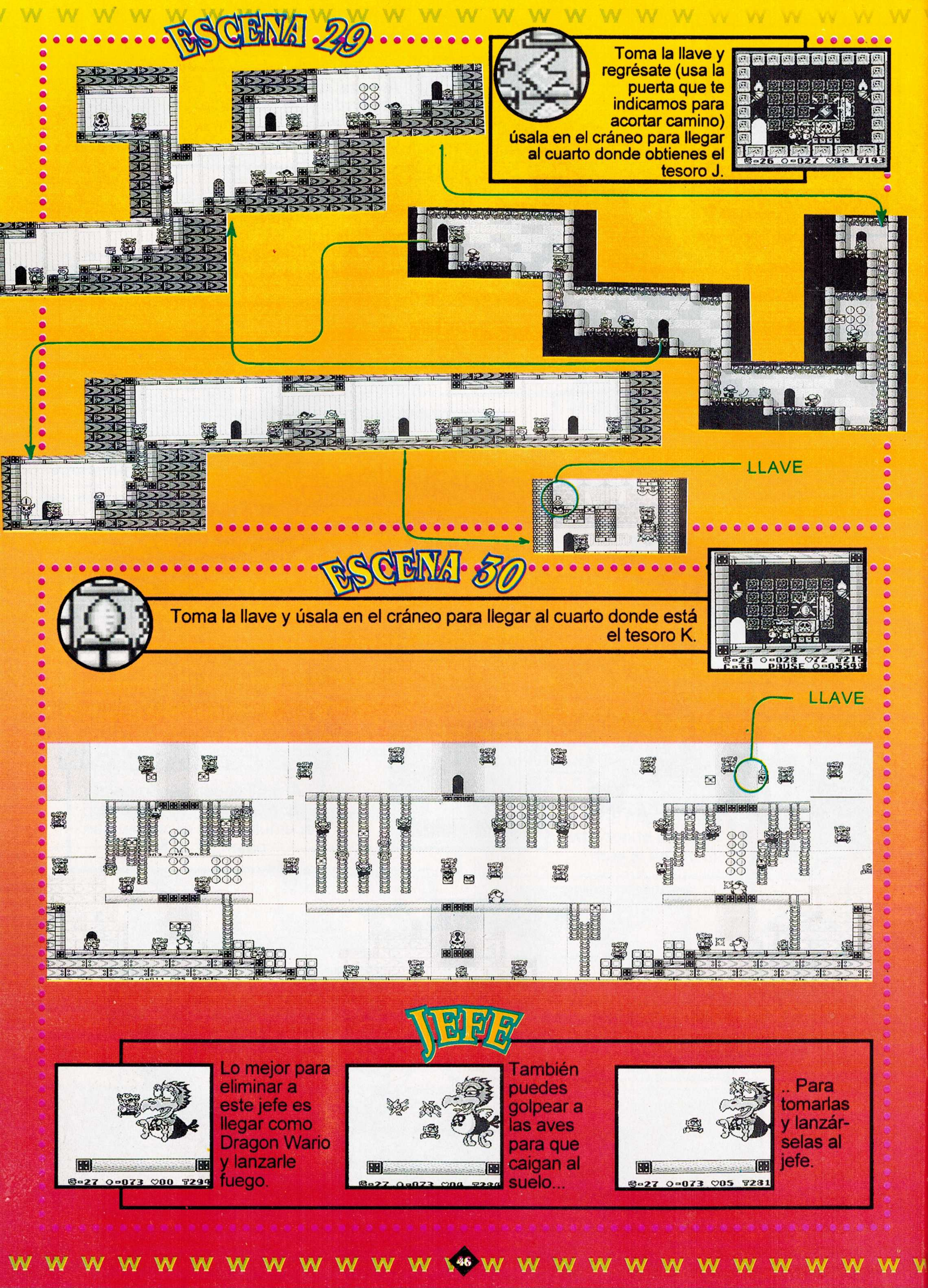
Al final dependiendo de el número de monedas que acumules será el premio que obtengas al final.



ESCENA 27

Aquí necesitas llegar como Bull Wario, para pegarte en la banda móvil y llegar a la orilla izquierda o también con Jet Wario puedes llegar a la puerta izquierda; ahí encontrarás un bloque gigante que te da 100 monedas.





ESCENA 29

Toma la llave y regrésate (usa la puerta que te indicamos para acortar camino) úsala en el cráneo para llegar al cuarto donde obtienes el tesoro J.

ESCENA 30

Toma la llave y úsala en el cráneo para llegar al cuarto donde está el tesoro K.

JEFE

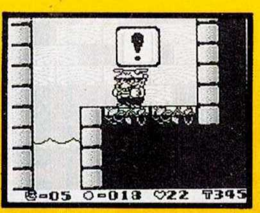
Lo mejor para eliminar a este jefe es llegar como Dragon Wario y lanzarle fuego.

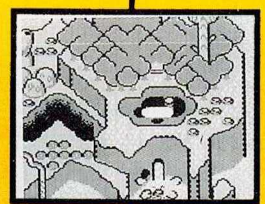
También puedes golpear a las aves para que caigan al suelo...

.. Para tomarlas y lanzárselas al jefe.

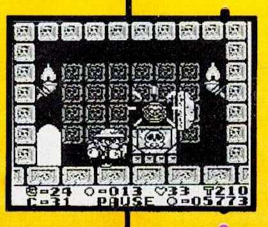
ESCENA 31

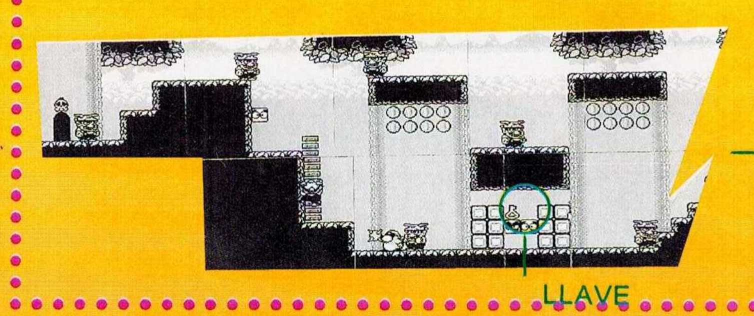
Regresa a esta escena después de accionar el switch gigante de la escena 32 y así el agua haya desaparecido.



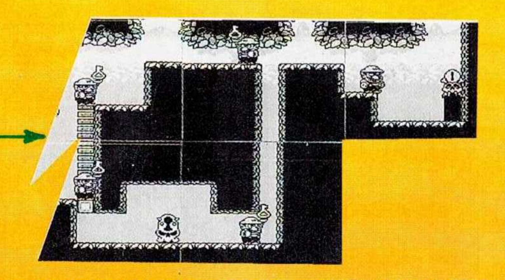


Toma la llave y úsala en el cráneo para llegar al cuarto donde está el tesoro L.

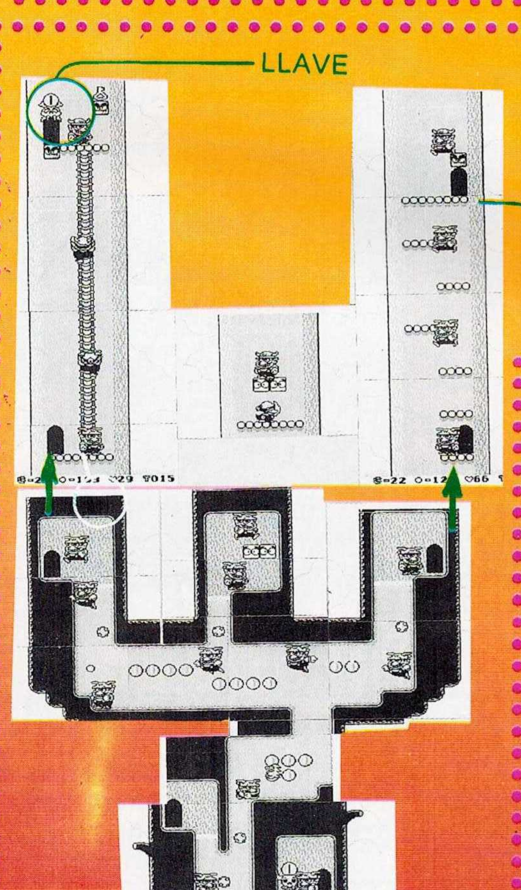




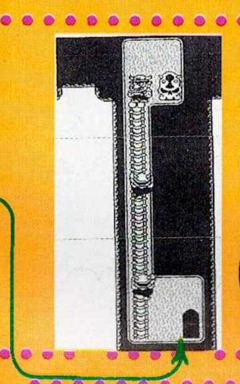
LLAVE



ESCENA 34



LLAVE



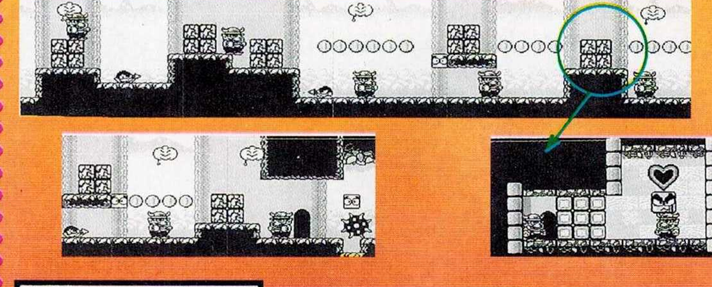
Toma la llave y úsala en el cráneo para llegar a este lugar donde está el tesoro M.

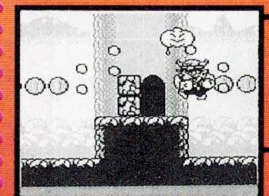




ESCENA 36



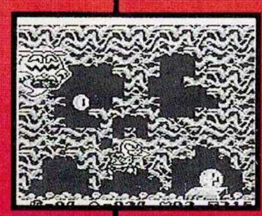




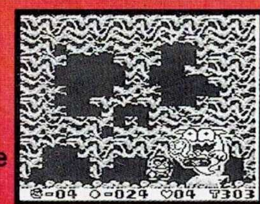
Rompe los bloques que te indicamos para descubrir una puerta que te lleva a un cuarto donde hay un bloque gigante que te da 3 vidas.

JEFE

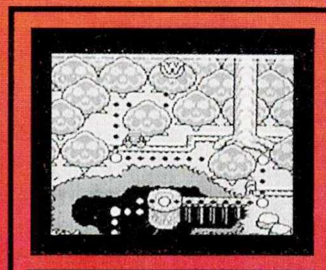




Si el jefe te toca te inmovilizará por un momento, él te lanza unas monedas que se transforman en fantasmas, golpéalos para que puedas agarrarlos.

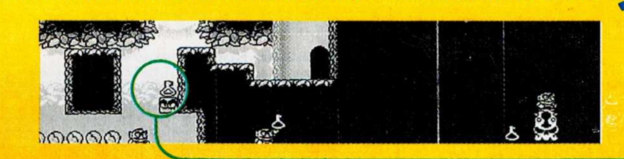


Ya que tengas un fantasma lánzacelo al jefe, repite la jugada dos veces más.

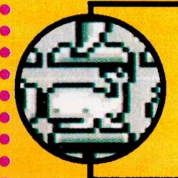


PARSLEY WOODS

ESCENA 37







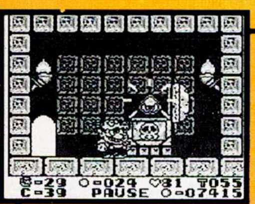
Toma la llave y sigue avanzando por la parte de abajo, más adelante encontrarás el cráneo; utiliza ahí la llave para poder entrar al cuarto donde encontrarás el tesoro N.





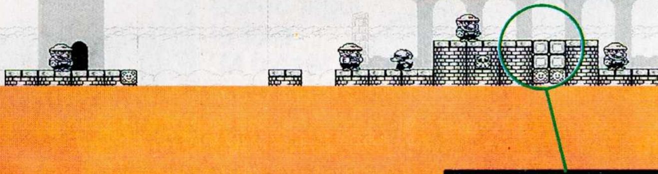
SYRUP CASTLE

ESCENA 39



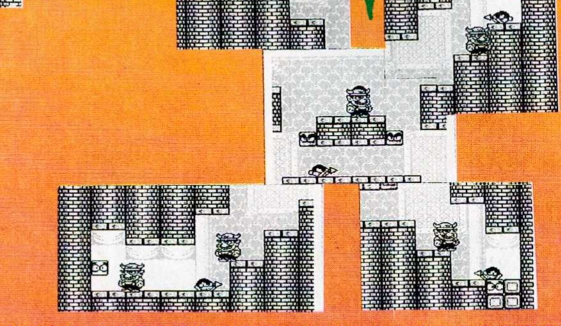
Toma la llave y utilízala en el cráneo para llegar al cuarto donde está el último tesoro que es el O.





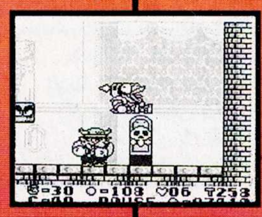


Aquí tienes que llegar como Bull Wario para destruir los bloques y así llegar a los bloques blancos para rebotar y llegar a la parte de arriba.



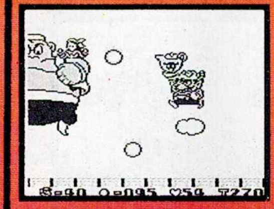
LLAVE

ESCENA 40

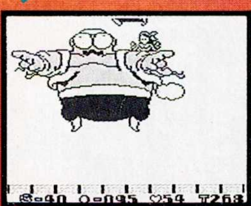


A este enemigo golpéalo 3 ocasiones por atrás para abrir la puerta.

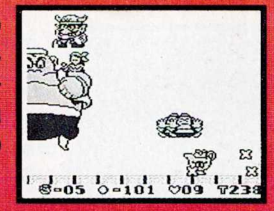
JEFE



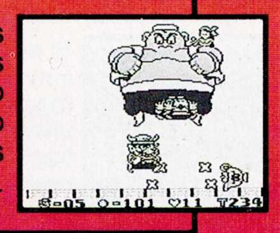
Lanza la lámpara varias veces hasta que salga una nube, súbete en ella.



Ahora cáele encima al genio.



Si llegas como Bull Wario puedes rebotar varias veces sobre el genio (presionando el control hacia abajo) y espera el momento adecuado para bajar.



Los genios pequeños los eliminas con sólo tocarlos pero cuídate de sus disparos.

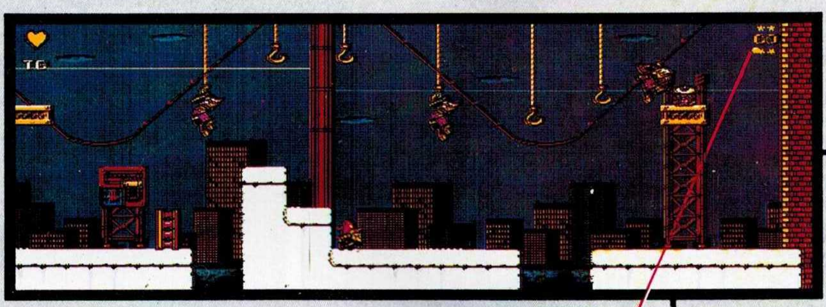


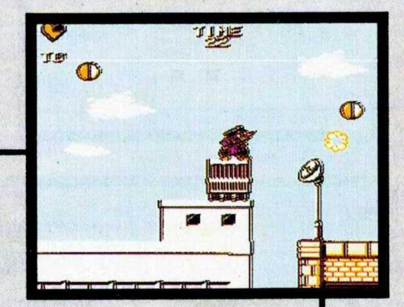
SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tu tienes algún secreto escríbenos a:
Pestalozzi # 838 Colonia Del Valle
C.P. 03100 México, D.F.



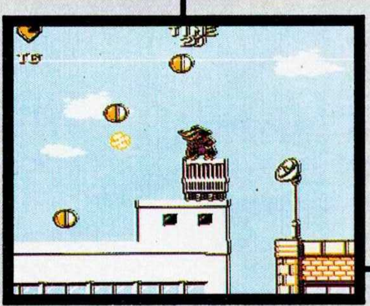
BONUS SECRETOS



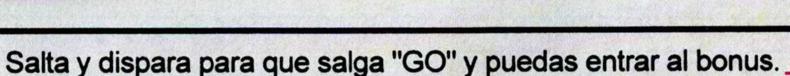


Ve saltando por los ganchos hasta llegar donde está la vida, de ahí dispara donde está la palabra "GO" para que aparezca; ahora salta hacia "GO" para entrar al bonus.





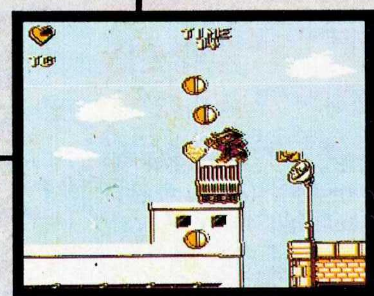
Al comenzar avanza un poco, súbete al techo y regrésate, ahora dispara para que aparezca "GO" y salta hacia él para entrar al bonus.

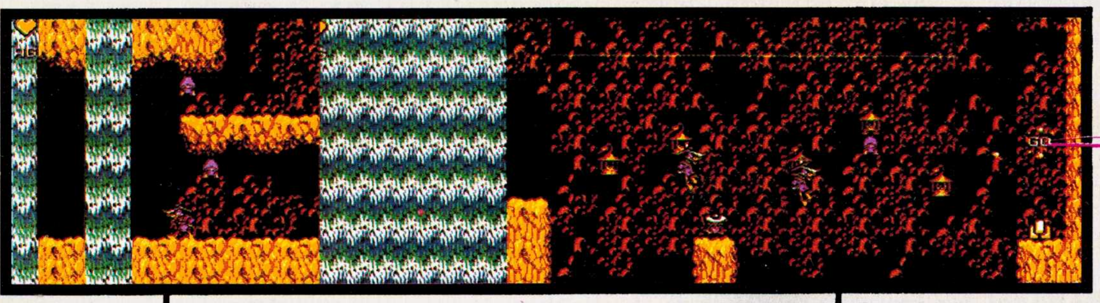


Salta y dispara para que salga "GO" y puedas entrar al bonus.

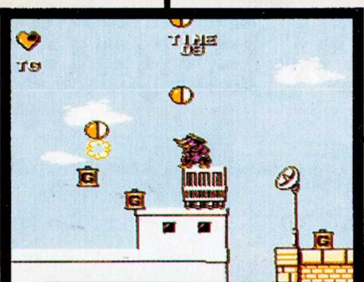




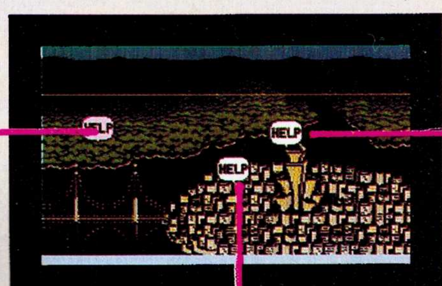




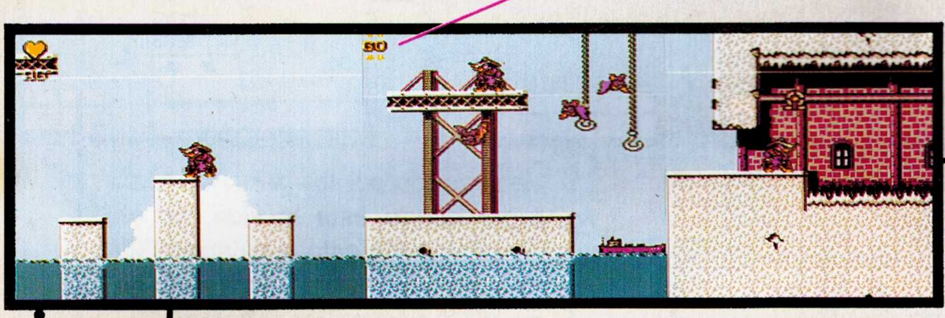


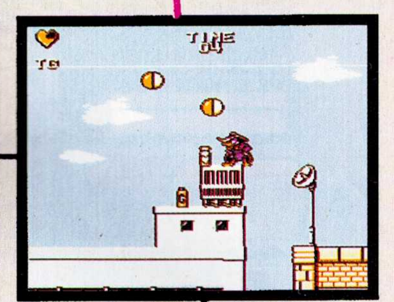


Aquí pégate a la derecha y salta para entrar por la cascada y llegar a la orilla derecha donde está el bonus.







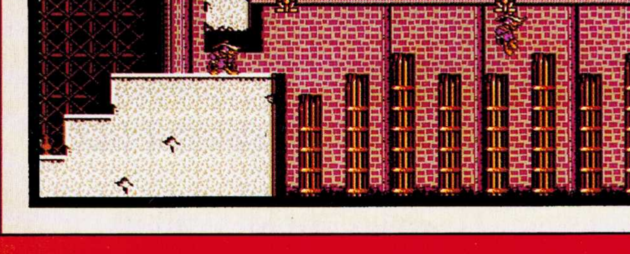


Súbete en los ganchos para llegar a la base y de ahí disparar para que aparezca "GO" y entres al bonus.

Al ir avanzando en esta parte salta y dispara para que salga "GO" y entres a un bonus diferente.

GO

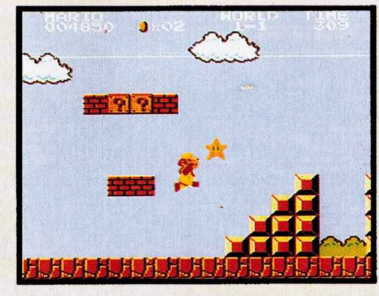
Aquí salta presionando el control hacia arriba para que con tu capa obtengas premios de los óvalos que salen de los lados.



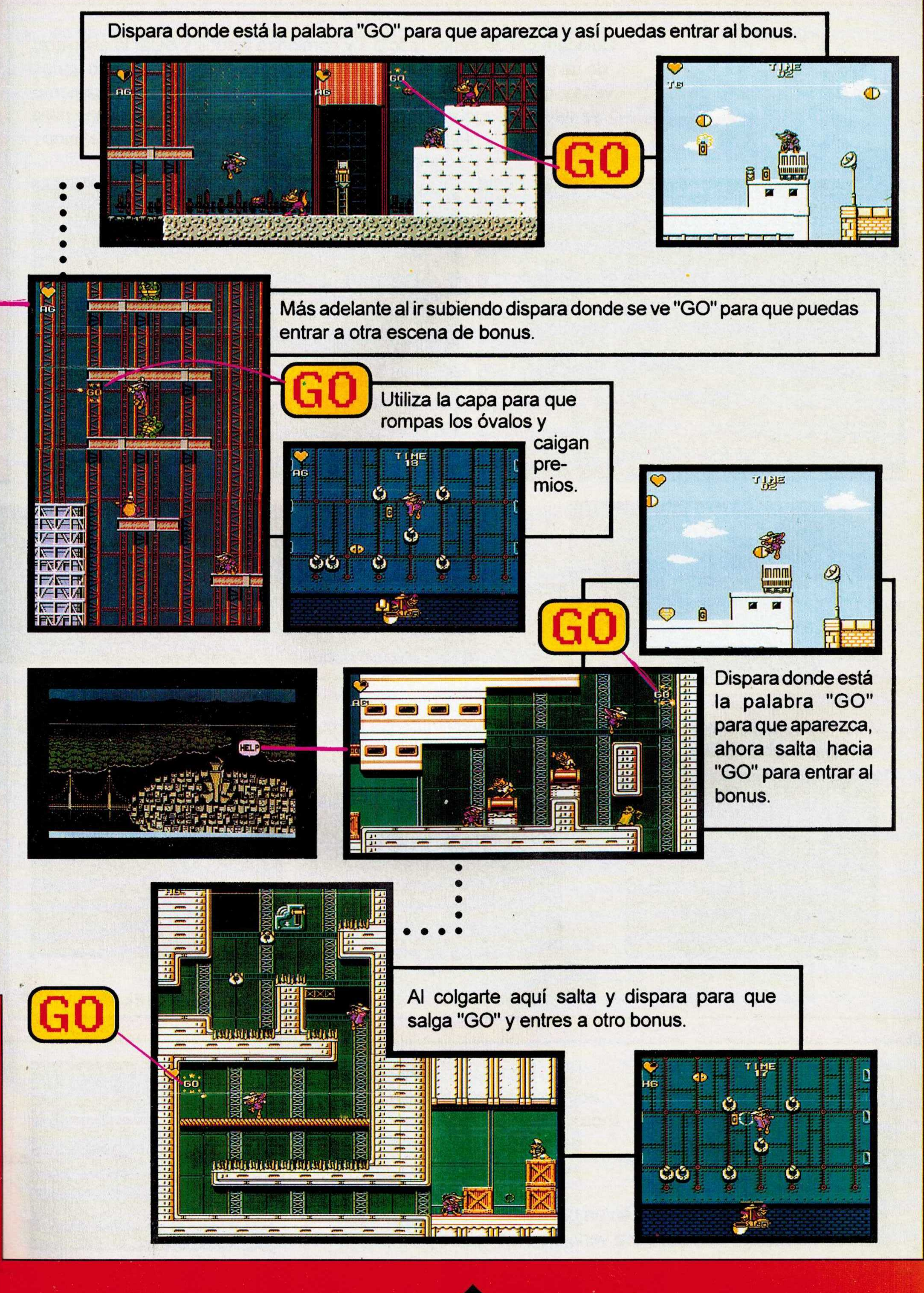


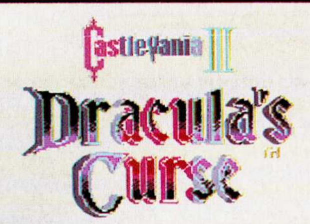
SUPER MARIO BROS.

En la escena 1-1 saca la estrella pero no la tomes síguela hasta que rebote en las escaleras, entonces tómala y avanza rápido hasta terminar la escena. Si lo ejecutaste bien terminas la escena con poder de estrella, esto causa que el juego se confunda y se siga escuchando la música que ahí normalmente no tiene que oírse.






Dispara donde está la palabra "GO" para que aparezca y así puedas entrar al bonus.
GO
Más adelante al ir subiendo dispara donde se ve "GO" para que puedas entrar a otra escena de bonus.
GO
Utiliza la capa para que rompas los óvalos y caigan premios.
GO
Dispara donde está la palabra "GO" para que aparezca, ahora salta hacia "GO" para entrar al bonus.
HELP
Al colgarte aquí salta y dispara para que salga "GO" y entres a otro bonus.
GO

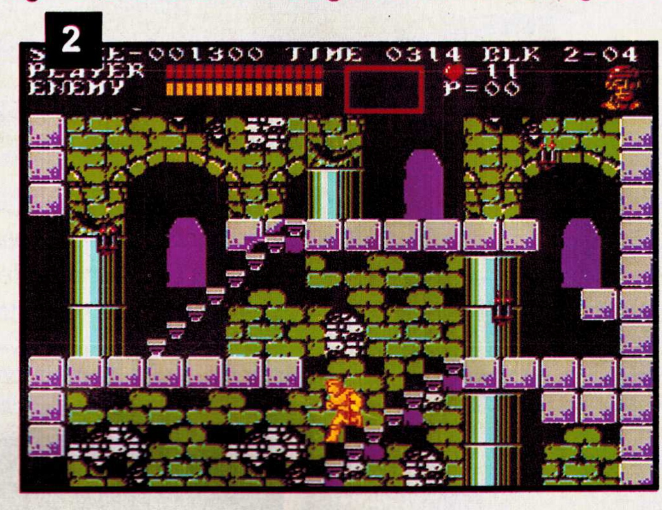


Colócate donde indica la foto 1 y comienza a subir y bajar la escalera, de tal manera que el scroll se mueva y se detenga, repite esto varias veces, así el personaje se desalinea con respecto a la escalera como se ve en la segunda foto. Ya que logres esto, comienza a subir para llegar a una zona llena de gráficos sin orden alguno .

1



2

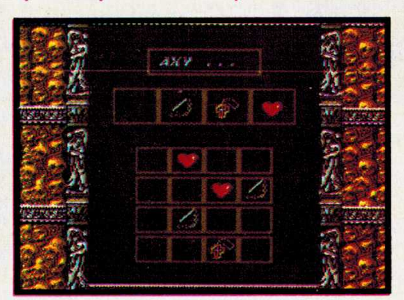


3





Aquí está el password para que lo pruebes rápidamente.



Esto lo puedes intentar en cualquier otro lugar donde estés en una situación similar.

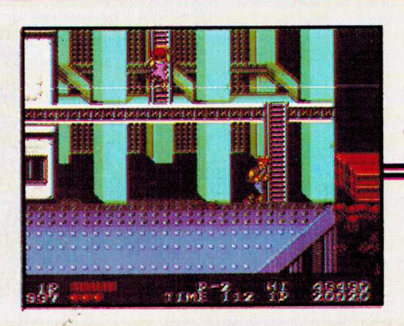




VLADIMIR MACIEL MENDOZA



En la misión 2, antes de subir al edificio te enfrentarás a un grupo de lindas; a una de ellas le tirarás el látigo pero no lo tomes hasta que hayas derrotado a la última, si lo hiciste correctamente el látigo se habrá cambiado por arte de magia en un bat que podrás usar en contra del enemigo del nivel para vencerlo más rápido y sin problemas.



WORLD HEROES

Este es un truco no muy útil pero interesante del juego, para poder pelear contra tu mismo personaje pero controlado por la máquina debes seguir estos sencillos pasos:

1.- Escoge al jugador con el que quieras hacer el truco (en este caso es Hanzo) y al llegar al peleador que está después del segundo bonus round debes dejar que te gane.

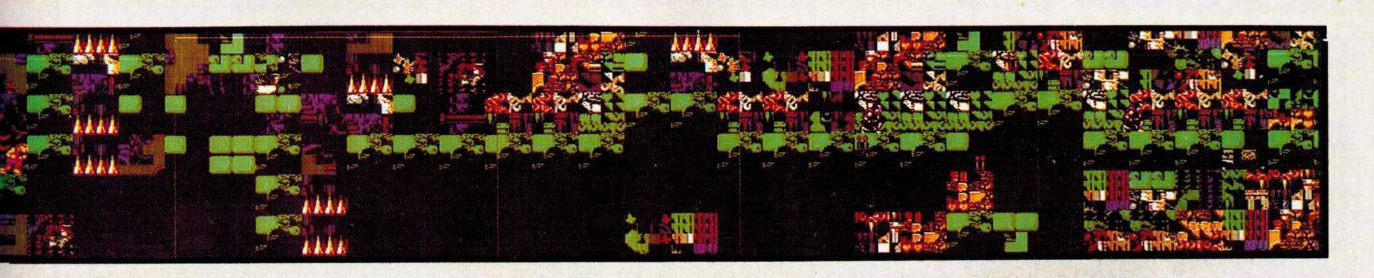
2.- Ahora continúa tu juego con el peleador que te ganó y repite la operación (déjate ganar).

3.-Continua de nuevo con el jugador del truco (Hanzo) y ¡listo!, ahora sólo nos resta esperar que no te confundas y que puedas derrotar a la máquina en un match más que parejo.









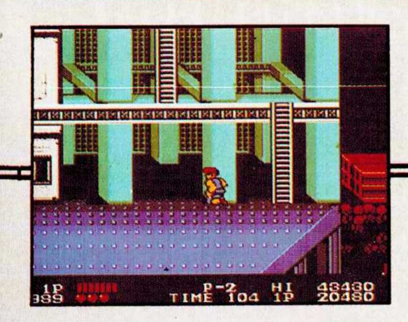


El método para poder obtener el Sound Test en Super Empire Strikes Back es éste: cuando te encuentres jugando presiona y mantén los botones A,B,X e Y más el control hacia Abajo, entonces presiona Start para tener acceso al Sound Test; también,como en la primera versión,intenta entrar y salir varias veces de esta pantalla para obtener algunas interesantes claves.

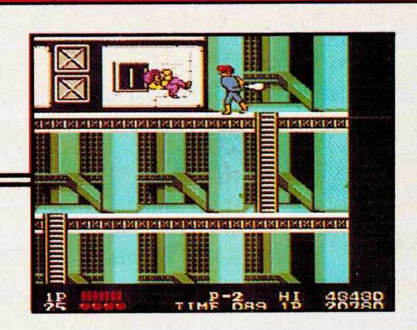






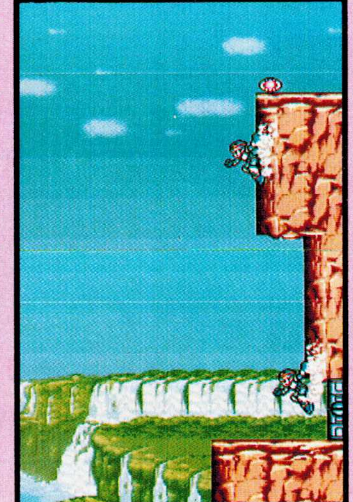






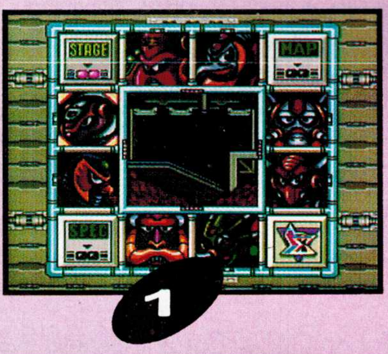


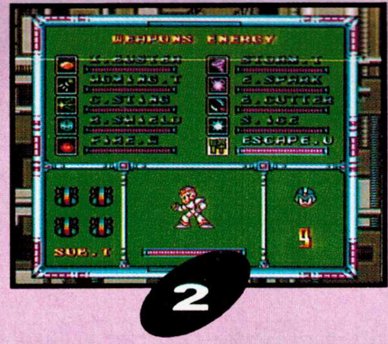
No sólo las 4 partes de la armadura son las modificaciones que el Dr. Light puede dar a Mega Man, también hay un obsequio especial que te puede ser de mucha ayuda:

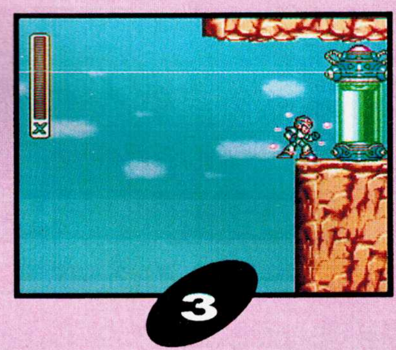


Una vez que hayas acabado con los 8 Mavericks regresa a la escena de Armored Armadillo (1), recórrela y al llegar a la puerta del jefe sube a la plataforma que indica el pequeño mapa, sube ahí y toma la cápsula de energía que aparece (debes llegar con tu energía completa) una vez que la hayas tomado usa el dispositivo de "escape" (2) y repite esta operación 5 veces; si lo hiciste correctamente la quinta vez que llegues al punto señalado aparecerá una cápsula igual a las que el Dr. Light escondió con piezas de la armadura (3). Allí verás aparecer al doctor en un traje de Ryu y te dará una nueva habilidad: la de poder arrojar "Ha-do-ken" (4); el Ha-do-ken de Mega Man es muy poderoso y capaz de destruir a un jefe ¡aún a Sigma con uno sólo de ellos!(5 y 6) (los Ha-do-ken los lanzas siguiendo la clásica secuencia de Abajo, Diagonal Derecha Abajo, Derecha + disparo), pero para poder lanzar este poder es requisito indispensable el de tener la energía al máximo.

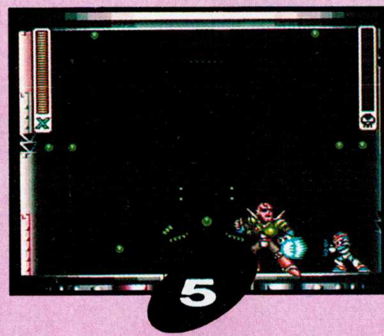


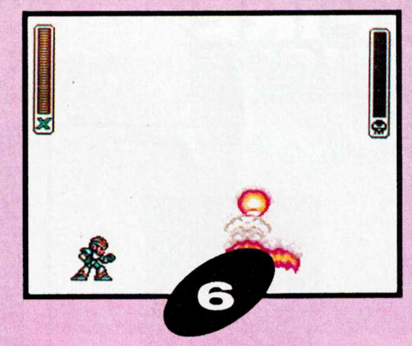












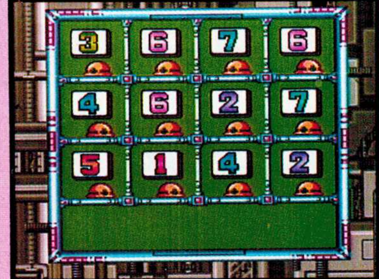
Es importante recordar que hay 3 requisitos indispensables a seguir para poder obtener el Ha-do-ken y que son:

1.- Ya haber destruído a los 8 Mavericks.

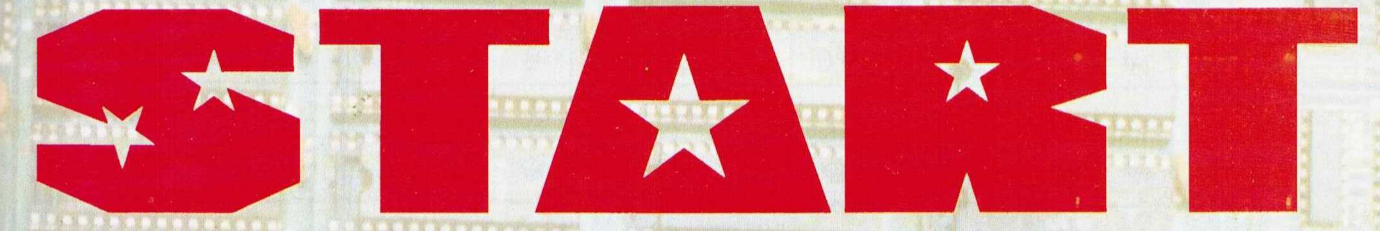
2.- Tener absolutamente todos los items:
- 4 tanques de energía extra
- 8 corazones de energía
- 4 piezas de armadura

3.- Siempre que tomes la cápsula de energía debes llegar con la tuya al máximo.

Aquí te damos el password con los dos primeros requisitos, el último depende de tu habilidad.



PD. El poder sólo funciona hasta que apagues o le des reset al juego y no te lo guarda en el password.



por: Peke Vázquez

Contestaremos una pregunta que han hecho muchos lectores en sus cartas.

¿Cuál es la diferencia entre bits, bytes, megabits, megabytes, etc.?

No es una pregunta tan sencilla como parece, pero, la responderemos con el fin de que no nos hagamos bolas con esta terminología.

1.- Un bit como ya sabemos puede tener sólo dos valores el Ø y el 1. Y dependiendo de la posición en un byte (8 bits) es el valor que le corresponderá. Por ejemplo el byte que en el lenguaje de los programadores de videojuegos de nuestro SNES es llamado JOYPAD STATUS BYTEMSB.

JOYPAD es nuestro control.

STATUS BYTE es el estado en que se encontrará este byte cada vez que apretemos cualquier botón de nuestro joypad (bueno no todos los botones como veremos más adelante).

y MSB es MOST SINGNIFICANT BYTE (el byte más significativo) es decir que nuestro joypad o control necesita dos bytes pero este MSB es el más importante.

Lo pondremos más visual para entenderlo mejor.

Posición del bit	7	6	5	4	3	2	1	Ø
Joypad status byte MSB	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø
Botón de control	A	B	Sel.	ST.	↑	↓	→	←
Valor decimal de la posición del bit cuando está en 1 solamente (o prendido)	128	64	32	16	8	4	2	1
Potencia de 2	2^7	2^6	2^5	2^4	2^3	2^2	2^1	2^0

Vamos poco a poco tratando de entender cómo se usa sólo un byte, el del Joypad

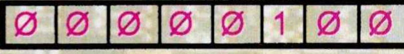
Por ejemplo si presionas izquierda en Street Fighter II estás utilizando potencia ($2^1=2$) lo cual da un valor decimal de 2. A los programadores no les importa el valor decimal, sino el binario porque es así como lo entiende nuestro SNES y cada vez que presiones izquierda en tu Joy Pad, se pondrá defensa (no nos meteremos por ahora en la complicación de si el personaje está del lado derecho) Los programadores decidieron que si el byte está en esta posición:

Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	1	Ø



Entonces la rutina de defensa tomará el mando.

En el juego de Super Mario World si presionas abajo, generaremos un 4 decimal ($2^2=4$ según la tabla) pues sólo está prendido la posición del bit número 2. Esta orden del Joy Pad los programadores la tradujeron en que el personaje se agache:





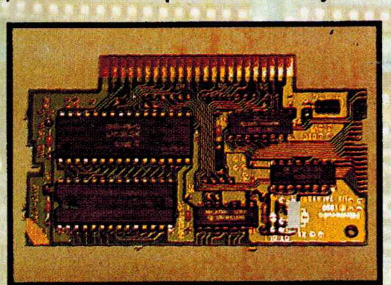
Estos ejemplos son para que veas cómo se usa un bit en tu SNES.

Todos sabemos que el SNES es de 16-bit (checa que es: 16 GUION bit) Esto quiere decir que su manejo de datos viaja por una especie de carretera de 16 carriles por la cual viajan vehículos con cajas. Si el vehículo trae las luces apagadas (Ø ó estado apagado del bit) significa que el vehículo no trae ninguna caja. Si llevan las luces prendidas (1 ó estado prendido del bit) significa que ese vehículo lleva todas las cajas que es capaz de llevar (el número decimal que le corresponde al bit, es decir que el del carril cero sólo lleva una caja y el del carril 8 sí lleva las luces prendidas, lleva 128 cajas).

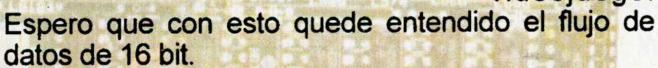
Pongamos otro ejemplo: Cuando presionas el botón START ¿qué pasaría en esta carretera imaginaria de 16 bit?

15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	Ø
Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	Ø	1	Ø	Ø	Ø	Ø
↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓

Vemos que en la posición del bit número cuatro, viene un vehículo con las luces prendidas ¡ah! según nuestra tabla, sabemos que por el carril 4 circulan vehículos de 16 cajas y como trae las luces prendidas, nos indica que las 16 cajas están cargadas; los demás vehículos que vienen en los otros carriles traen sus cajas vacías pues traen las luces apagadas.



Entonces los programadores dicen que si después de la pantalla que inicia nuestro videojuego viene un número decimal 16, es momento de empezar nuestro videojuego.



Espero que con esto quede entendido el flujo de datos de 16 bit.

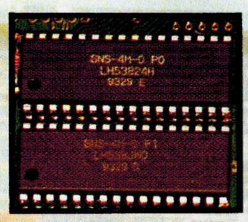
Esto mismo pasa con el sonido en nuestro SNES, por esta misma carretera imaginaria de 16 carriles (16-bit) mandaremos el sonido digitalizado (ceros y unos) del game pak al chip de sonido. Recuerdan la calidad de CD de nuestro SNES.

También con los colores pasan números de 16 bits (ojo: dije "números", por eso no tiene el guión) para tener una gama de 32768 colores diponibles para las gráficas.

Esta es la diferencia que existe por ejemplo con el NES; su carretera imaginaria es de 8 carriles (8-bit) y tendrá un límite en los colores (en este caso 256). Recuerda el tope en un número de 8 bits que es 255 pero si tomamos en cuenta el Ø, de Ø a 255 decimal son 256 números. Y podríamos seguir con información de los bits, pero, nos falta ver bytes, megas, etc.

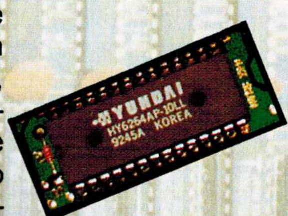
BYTE: Son 8 bits. Y esta es la medida standard de los videojuegos y la computación; con nuestra carretera imaginaria del SNES mandaremos las cajas (o número decimales que se representan por el flujo de datos de 16 bit con 2 bytes. Si un byte es 8 bits, dos bytes son 16 bits (sin guión). Por la carretera de 16-bit pasan números de 16 bits, pero una cosa es como viajan (16-bit) y otra qué número decimal lleva (16 bits).

Como el Byte es una medida standard construiremos imaginariamente un mueble gigantesco con cajones numerados y esto nos servirá para explicar la memoria RAM, ROM, EPROM, VIDEORAM, etc. Cada memoria de éstas es un mueble con cajones y ahí depositaremos todos nuestros datos.



MEMORIA ROM

En ROM (read only memory- *memoria sólo de lectura*) los programadores depositan su trabajo ya terminado con el que nosotros nos divertimos y viene la estructura del programa, gráficos, sonidos, estrategia del juego, etc. Como no puede pasar de un jalón todos los datos, se mandarán por la carretera de 16-bit los datos que cambiarán en el programa, vidas, items, sprites, planos de fondo, sonidos, música, textos, al RAM de nuestro SNES, es decir a otro mueble con muchos cajones numerados y cada cajón será un byte.



MEMORIA RAM

Cada cajón puede tener una letra, por ejemplo cuando acabas un juego y pones tus iniciales, cada letra corresponde a un byte o un cajón numerado, también puede tener los sonidos numerados. Sonido uno= en cajón uno por ejemplo un "golpe fuerte" hará salir por la bocina de nuestra T.V. un Ahhgg! Puede haber colores, sprites... lo que queramos. Es raro decir que en unos cuantos bytes puede haber tantas cosas pero ese es el resultado de los avances en la tecnología digital.

Estos son tan solo algunos de los usos de los bytes. Pero ahora seguiremos con algo muy importante. Nosotros decimos megas para determinar la memoria de nuestros videojuegos. Pero, hay confusión, a mí me pasó al principio.

La terminología en computación se usa para determinar la capacidad de memoria también pero varía por algo muy sencillo. En computación se usa bytes y en videojuegos se usa bits.

EN COMPUTACION		EN VIDEOJUEGOS
256 Kbyte es igual a	=	2 megabits
512 Kbyte es igual a	=	4 megabits
1 megabyte es igual a	=	8 megabits
2 megabytes es igual a	=	16 megabits
3 megabytes es igual a	=	24 megabits
4 megabytes es igual a	=	32 megabits

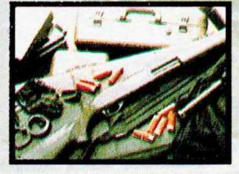
Aquí nos daremos cuenta que la palabra megas se puede utilizar tanto en computación como en videojuegos, pero, si digo que mi programa de computación tiene un mega dirás ¡qué poquito! pero esto significa 8 megas en videojuegos.

Si te fijas, por ejemplo en 256 K, la K significa 1024 bytes, o sea 256 x 1024 = 262144 bytes.

Y para no hacer de este artículo una discusión matemática te proporcionaré una tabla.



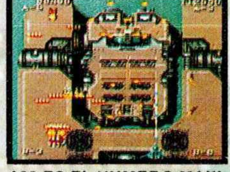
EL SUPER GAME BOY TIENE UNA GAMA DE COLORES DE 256.

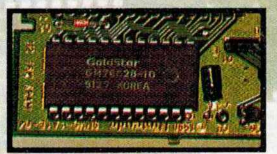

EL SNES TIENE UNA GAMA DE COLORES DE 32768.

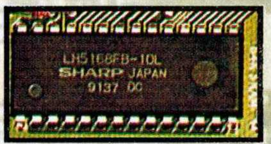

SAMURAI SHODOWN TIENE 32 MEGABITS DE MEMORIA.


LA GAMA DE COLORES DEL PROYECT REALITY ES DE 16777216.

POSICION DEL BIT	POTENCIA DE 2	NUMERO DECIMAL	TERMINO EN COMPUTACION	TERMINO EN VIDEOJUEGO
0	2^{0}	1		
1	2^{1}	2		
2	2^{2}	4		
3	2^{3}	8		
4	2^{4}	16		
5	2^{5}	32		
6	2^{6}	64		
7	2^{7}	128		
8	2^{8}	256		
9	2^{9}	512		
10	2^{10}	1024	1 K	
11	2^{11}	2048	2 K	
12	2^{12}	4096	4 K	
13	2^{13}	8192	8 K	
14	2^{14}	16384	16 K	
15	2^{15}	32768	32 K	
16	2^{16}	65536	64 K	½ Megabit = 524288 bits
17	2^{17}	131072	128 K	1 Megabit = 1048516 bits
18	2^{18}	262144	256 K	2 Megabits = 2097152 bits
19	2^{19}	524288	512 K	4 Megabits = 4194304 bits
20	2^{20}	1048576	1 Megabyte	8 Megabits = 8388608 bits
21	2^{21}	2097152	2 Megabyte	16 Megabits=16777216 bits
22	2^{22}	4194304	4 Megabyte	32 Megabits
23	2^{23}	8388608	8 Megabyte	64 Megabits
24	2^{24}	16777216	16 Megabyte	128 Megabis


128 ES EL NUMERO MAXIMO DE SPRITES DEL SNES

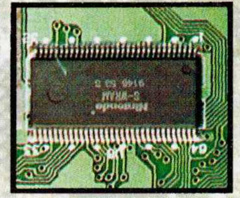

SUPER MARIO WORLD TIENE 16 K DE MEMORIA RAM.



FINAL FANTASY II TIENE 64K DE MEMORIA RAM.

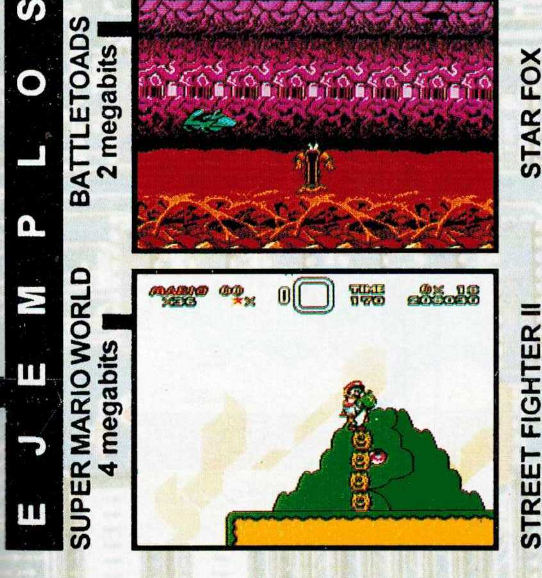


MARIO PAINT TIENE 256 K DE MEMORIA RAM.


EL RAM DEL SNES ES DE 128 K.

Esperamos que esta explicación que pretendió ser sencilla, te haya aclarado un poco de lo complejo que es todo esto. Creemos que sí es fácil de comprender pues hasta Axy y Spot le entendieron.

EJEMPLOS


BATTLETOADS 2 megabits

SUPER MARIO WORLD 4 megabits


STAR FOX 8 megabits


STREET FIGHTER II 16 megabits


SUPER METROID 24 megabits


FATAL FURY SPECIAL 32 megabits

INFORMACION SUPERNESESARIA

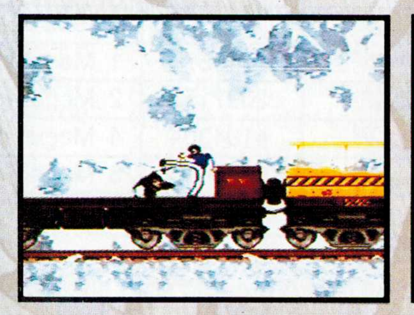
SPORT ACCOLADE

Accolade se prepara a lanzar 3 títulos para esta temporada y de los que te vamos hablar aquí; el primero de ellos está basado en una vieja caricatura que se volvió a poner de moda en los Estados Unidos.



IN MY MOST DANGEROUS ADVENTURES

Speed (o Meteoro como lo deben conocer tus papás) es un corredor de autos que debe competir contra todo tipo de corredores alrededor del mundo, cada uno de estos corredores tiene como consigna ganarle a Speed cueste lo que cueste así que cometerán toda clase de trampas y artimañas para detenerlo, pero él para poder salir bien librado de estas situaciones tiene su coche. "Mach V" que es un auto con los últimos avances en tecnología (bueno, lo que la gente de hace 20 años pensaba que era lo último en tecnología).







Fácilmente se podría pensar que Speed Racer es un buen pretexto para hacer un juego de carreras pero no conformes con eso la gente de Accolade decidió también incluirle escenas de aventuras para evitar que el juego se hiciera monótono; en cada carrera deberás avanzar la distancia que te indican al principio y en las escenas de aventura debes luchar cuerpo a cuerpo con tus enemigos con diversos fines.

Todas las carreras y misiones de Speed se desarrollan en distintas partes del mundo aquí te damos un pequeño avance de las primeras 5.

NEW YORK GRAND PRIX

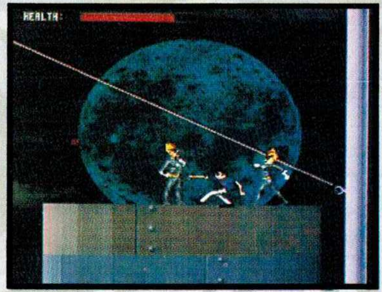


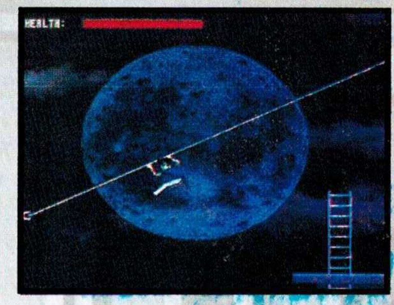


En esta carrera deberás competir contra un equipo llamado "Gang of Assassins", no te dejes impresionar por su nombre pues no son rivales muy difíciles, inclusive si buscas bien en algunos lugares de la pista podrás hallar atajos que además de ahorrarte camino encontrarás algunos turbos, ahí no pongas oídos sordos a los consejos que te dan antes de comenzar la carrera y para los pits cuando tu Mach V esté muy golpeado.

NIGHTBOAT TO CAIRO

Camino a El Cairo donde se efectuará otra carrera unos extraños sujetos aparecerán en el barco donde es transportado el Mach V con órdenes de deshacerse de tu vehículo a como dé lugar así que debes luchar para protegerlo; en esta escena lo único que debes hacer es vencer a todos los miembros del equipo acrobático que se encuentran en el barco y además localizar dónde escondieron el Mach V; aquí lo más difícil es buscar el camino, pero si te cuelgas de las cuerdas correctas no tendrás tanto problema, ¡ah! y ten cuidado de no caer de grandes alturas pues puedes perder una vida.





THE SAHARA CHALLENGE

En esta pista te enfrentarás a unos enemigos más sucios que los Assassins y por si fuera eso poco, la pista es mucho más angosta y como se corre en el desierto hay zonas donde es difícil distinguir entre la pista y las orillas; además debes estar muy atento pues hay lugares donde deberás saltar para no ser frenado por la arena o pequeños oasis.





THE STREETS OF CAIRO

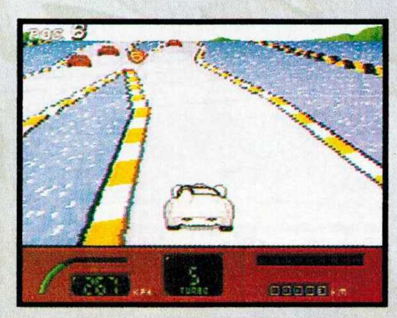
Spridle, el hermano de Speed y su mascota Chim Chim han sido secuestrados en el Cairo por miembros de el equipo acrobático, así que Speed decide buscarlos por toda la ciudad y cuando decimos toda estamos hablando de las calles, los edificios y también las alcantarillas; ahí debes cuidarte de toda clase de enemigos pues hasta Cobras encontrarás.





MYSTHICAL ISLAND TOUR

En esta pista correrás contra Melange, un robot programado para vencer a Speed; aquí verás que una de las características importantes es que la pista está completamente rodeada por agua y si te sales, el Mach V realmente perderá velocidad y los rivales te sacarán mucha ventaja; aquí también procura estar atento porque debes saltar varias veces.

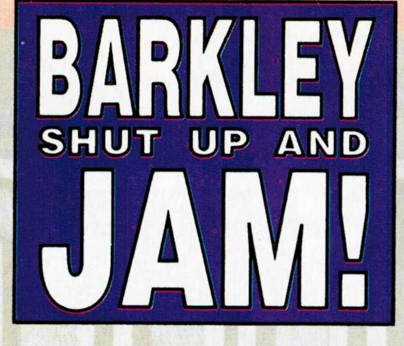




Aunque el concepto de juntar un juego de carreras con uno de aventuras, es muy interesante, es muy difícil dar una opinión de un juego que aún está bajo desarrollo, sólo esperamos que entre muchas de las cosas que deben arreglar pongan mucho énfasis en el efecto de escala de las pistas.



Unete a Barkley y a los mejores jugadores de Basketball no profesional en un torneo en búsqueda del equipo campeón de basketball callejero; tú tienes la oportunidad de ayudarlos pero déjanos decirte que no será fácil, pues en estos partidos no hay reglas, ni árbitros y en su lugar hay todo tipo de jugadas sucias que no están prohibidos, así que cállate y a jugar.



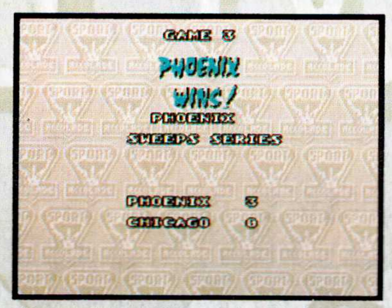
Accolade dentro de su línea de juegos deportivos presenta este título de Basketball donde el héroe es Charles "Gorilla" Barkley. Shut Up and Jam, es para decirlo en pocas palabras la versión de Accolade para NBA Jam, ya que todos los aspectos en lo que al modo de juego como clavadas, pases y empujones para robar la bola los encuentras en este juego; aunque no creas que todo es igual, ya que Shut Up and Jam tiene varias opciones que son:

NEW GAME

Esta opción sólo sirve para jugar un solo encuentro, ya sea entre un jugador vs. computer, 2 player versus y si tienes tu multitap, también pueden jugar 3 ó 4 personas al mismo tiempo; aquí no obtienes password ya que es un juego sencillo.









Forma tu equipo con 2 de los 16 jugadores que tienes diponibles y enfréntate a otro equipo formado al azar por la máquina para ver quién es el primero que gana 3 de 5 juegos (ó 4 de 7, según escojas en la pantalla de opciones); en esta opción podrás obtener password aunque si eres muy bueno, sólo podrás obtener 2 ó 3 passwords dependiendo del número de partidos ya que esta es la opción más corta (derrotando a tu rival habrás acabado el juego).

GAME TOURNAMENT

Aquí ya no escoges jugadores; en esta opción debes escoger a una de las 7 ciudades disponibles y competir contra las otras 6 ciudades restantes y ganarles, por cada victoria obtienes un password; una vez que hayas derrotado a los otros 6 equipos deberás luchar por el campeonato contra el equipo de Sir Charles, y creemos que está de sobra decirte que el juego que no será fácil, así que no lo diremos.











Otra de las características llamativas de este juego es que cada partido lo juegas en distintas canchas, ya que puedes estar desde la clásica cancha de Basketball afuera del metro o de las clásicas viviendas en la ciudad; también puedes jugar a las orillas de una playa o verte de lujo y jugar en el estadio de tu ciudad.

Barkley Shut Up and Jam como te dijimos es un juego muy parecido a NBA Jam y aunque tiene muchas opciones más, también tiene otras cosas que no son muy buenas como que los gráficos, en especial de los jugadores, no son muy buenos y los efectos de las clavadas se ven un tanto forzados.



La bola de cristal

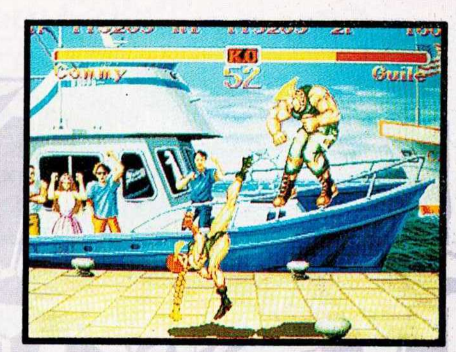


Este mes la Bola de Cristal tiene información bastante interesante ya que hay noticias muy buenas, pero dejémonos de preámbulos y pasemos a lo que nos interesa.

Super Street Fighter II... Ya

Bueno, pues no hubo necesidad de esperar 3 meses como dijimos en el artículo de nuestra portada del número pasado, ya que nos hemos enterado que Capcom esta dando los trazos finales al esperado juego Super Street Fighter II para SNES; uno de los datos que ya están confirmados acerca de este juego es que tendrá la "miserable" cantidad de ¡32 megas! de memoria (y no creas que este será el único de la temporada que tenga esta cantidad de memoria, sigue leyendo y más adelante sabrás por qué); esta versión según hemos oído es un gran juego que tiene que verse para creerse, nos hemos enterado también que todas las cualidades y nuevas opciones y poderes nuevos así como los 4 personajes están todos; aunque aún no hay una fecha exacta para el lanzamiento de este juego nosotros seguiremos al pendiente, seguramente el siguiente mes te tendremos mucha información más acerca de este juego, pero inciando el 2° semestre prepárate (hay que hacer memoria que sus 2 antecesores salieron en Julio de 92 y Julio 93 ¿este aparecerá en Julio '94 al parecer sí).











FOTOS DEL ARCADIA

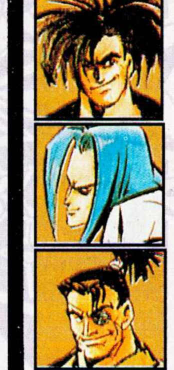




TAKARA
ANUNCIA SUS PLANES

Muchas cartas nos han preguntado los juegos que lanzará Takara para el segundo semestre del 94, así que para responderles a todos nos pusimos a investigar muy duro y he aquí sus planes:
2 juegos que se encuentran ya en su fase final de desarrollo son King of Monsters 2 y World Heroes 2, sin embargo hay cierta inquietud de dos juegos en especial: Fatal Fury Special y Samurai Shodown; del primero nos hemos enterado de buena fuente que ya hay planes para desarrollarlo y aunque aún no hay fecha se espera que sea muy pronto y del segundo te tenemos buenas noticias, ya que ya han empezado a trabajar en él y aunque no es algo super seguro, nos comentaron que el juego será de 32 megas para asegurar su parecido al título de Arcadia; pero no contentos con esto seguimos investigando y molestando gente y así pudimos obtener 4 fotos de lo que llevaban programado hasta el mes de marzo, aunque la calidad de las fotos no es lo buena que quisiéramos (el precio de la exclusividad) se notan muchos detalles importantes como el movimiento del mar en el stage; por último y como noticia curiosa, Takara también está trabajando en este juego pero en versión para Game Boy pero es muy probable que esta versión sólo salga en Japón y no llegue a América.






El Project Reality: Más que una realidad

¿Recuerdas que las primeras noticias del Project Reality era que a finales de este año el formato de 64-bit de Nintendo y Silicon Graphics iba a hacer su debut en las Arcadias?, pues en un anuncio que se hizo a finales de marzo se comunicó a la prensa que Nintendo había firmado un acuerdo con Williams Midway (sí, los mismos de Mortal Kombat y NBA Jam) para crear una nueva compañía: "Williams/Nintendo" para hacer juegos de Arcadia y para el Project Reality.
El primer juego distribuido por esta compañía será un título de pelea en 3-D llamado "Killer Instincts" y que será mostrado dentro del CES de Verano en el mes entrante en Chicago; este título está siendo ya desarrollado por Rare Coin-Ltd quien ya recibió las especificaciones y actualmente ya se encuentra trabajando en él; este juego se tiene planeado que salga a finales de este 94 tal y como se había anunciado desde un principio.
Y como siempre las declaraciones, en este caso las 3 compañías involucradas, no se hicieron esperar, por ejemplo Howard Lincoln, de Nintendo dice: Williams Midway es el mejor manufacturador de arcadias en el mundo; en años pasados WMS Industries ha introducido una serie de Mega hits como Mortal Kombat y NBA Jam y ellos tienen el talento creativo y técnico para crear, desarrollar y distribuir estos juegos usando la tecnología 64 bit del Project Reality.
Con esta unión, estos hits de Arcadia estarán disponibles por parte de Williams/Nintendo Inc. para jugarse exclusivamente en el sistema Project Reality; este arreglo asegura que este sistema siempre tenga juegos de buena calidad; mientras tanto Neil Nicastro, presidente de WMS Industries dice: "Nuestro acuerdo con Nintendo le permite a WMS un acceso inmediato a la mejor tecnología en videojuegos en el mundo. Planeamos ya introducir un gran número de nuevos juegos de arcadia usando la nueva tecnología de 64-bit del Project Reality. Nuestra nueva unión con Nintendo nos da la oportunidad de entrar al mercado de videojuegos caseros con la ayuda de Nintendo, la mejor compañía de videojuegos caseros en el mundo". Y por último (pero no menos importante como dirían) tenemos las declaraciones de Joel Hochberg, presidente de Rare Coin-Ltd: "Es realmente simple: Project Reality representa la más poderosa tecnología de videojuegos en el mundo. Nosotros escogimos alinear nuestra compañía con esta tecnología al mismo tiempo que lo hacíamos con el poder mercadológico de Nintendo".
Así como te darás cuenta con este reporte y con las teorías locas de Axy y Spot esto quiere decir que ya había tiempo de trabajo anterior al anuncio del Project Reality.

Double Dragon V "The Shadow Falls"

Tradewest recientemente acaba de anunciar que han comenzado a trabajar en el quinto juego de los hermanos Lee, éste juego será un título en el que los personajes están basados en los que aparecen en la serie de T.V. y según los datos que se han dado al parecer será un juego de pelea donde podrás elegir de entre 12 personajes con poderes y ataques distintos entre cada uno; el juego será programado con 24 megas de memoria y se tiene planeada su salida para la segunda mitad del 94, éste es tan sólo un pequeño avance de este juego. También aquí te presentamos algunos de los personajes y conforme nos vayamos enterando de más te lo iremos comunicando.

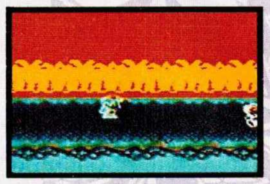
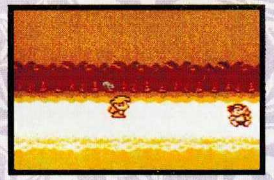
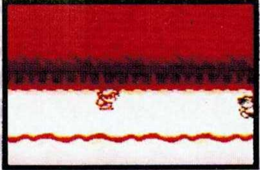
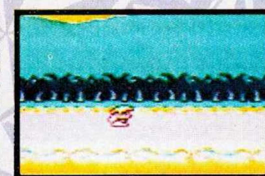
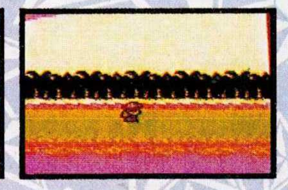


Más del Super Game Boy

Debido a que ésta es la última sección que escribimos nos enteramos de más opciones que tendrá el Super Game Boy y que no vienen incluídas en Nuestra Portada; para empezar te podremos decir que tendrás la oportunidad de escoger diferentes tipos de marcos para la pantalla y no sólo el de "Game Boy clásico" que viene en nuestra portada; si lo prefieres podrás crearte uno con un programa tipo "Mario Paint". Para los juegos viejos tendrás un programa con el que podrás escoger distintas combinaciones en las sombras obteniendo una gran variedad de colores combinados (algunos muy locos).



Con este panel puedes cambiar los colores de un juego de los anteriores al Super Game Boy. Checa las variaciones:

Otro punto ya confirmado es que el Super Game Boy saldrá a la venta sin el cartucho de Donkey Kong incluido. Tú decides si lo adquieres por separado (Sí te lo recomendamos)









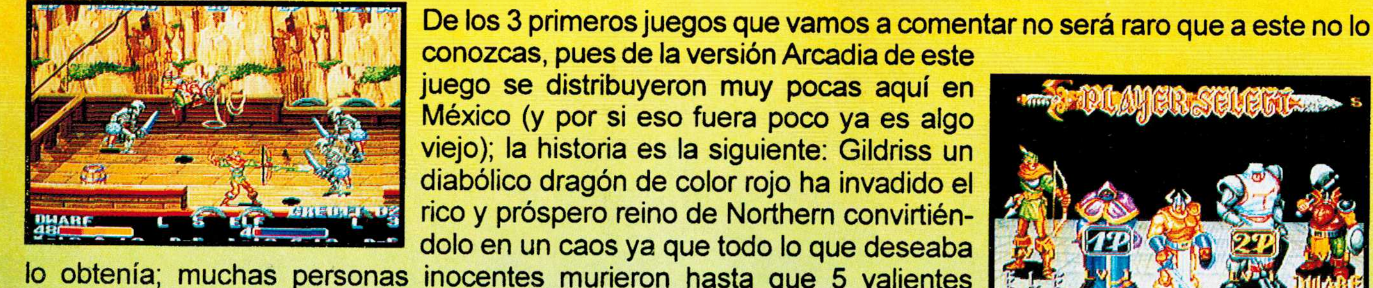
Para finalizar nos enteramos que Hudson Soft está preparando el juego Adventure Island 4 para NES pero nuestros contactos no nos supieron decir si este juego lo iban a traer a América, además ellos acaban de anunciar que sus dos próximos títulos de Game Boy (Bomberman y Bonk's Revenge) saldrán para el formato de Super Game Boy, esto es todo por este mes esperamos tenerte más noticias de interés para el siguiente número.



CAPCOM

Al igual que Accolade, Capcom se prepara a lanzar varios videojuegos para el SNES en estos meses, pero sin lugar a dudas 3 de estos juegos son los que han causado más expectación debido a que son de sus ya clásicas translaciones de Arcadia que a esta compañía le quedan mejor que a nadie:

King of the Dragons



De los 3 primeros juegos que vamos a comentar no será raro que a este no lo conozcas, pues de la versión Arcadia de este juego se distribuyeron muy pocas aquí en México (y por si eso fuera poco ya es algo viejo); la historia es la siguiente: Gildriss un diabólico dragón de color rojo ha invadido el rico y próspero reino de Northern convirtiéndolo en un caos ya que todo lo que deseaba lo obtenía; muchas personas inocentes murieron hasta que 5 valientes guerreros decidieron luchar contra Gildriss y sus hordas de monstruos.



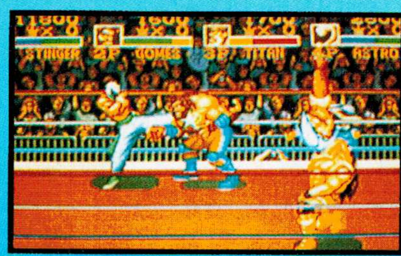
Este juego fue uno de los primeros de Capcom de acción "de lado" que ya se ha hecho típico de ellos (basta recordar juegos como Captain Commando, Cadillacs & Dinosaurs o el Knights of the Round del que también hablaremos). El modo de juego de King of the Dragons es sencillo, primero debes escoger a uno de los 5 personajes que tienes (recuerda: cada personaje tiene diferentes características entre las que están: Poder, velocidad y resistencia) e ir avanzando en cada una de las escenas donde deberás derrotar a un gran jefe para avanzar a la otra escena. Conforme vayas derrotando enemigos podrás aumentar tu nivel de ataque para hacerle frente a los enemigos más poderosos que te esperan más adelante.



Saturday Night SLAM MASTERS



Si tú eres fan de la lucha libre y te sentías mal porque no había aparecido un buen juego de luchas, alégrate pues Capcom ha transladado su último hit de Arcadia al SNES en un cartucho de 24 megas de memoria, en Slam Masters tú puedes escoger a uno de 8 muy peculiares luchadores entre los que podemos encontrar a Haggar: el héroe de Final Fight, Gunloc: el hermano de Guile y a El Stinger: un mexicano enmascarado de poca estatura. El chiste del juego es que con el peleador que escogiste derrotes a tus otros 7 rivales en arenas alrededor del mundo utilizando golpes, llaves y hasta movimientos especiales tipo Street Fighter II, una vez que los hayas derrotado deberás luchar contra otros 2 personajes para ganar el campeonato; en el otro modo de juego hasta 4 personas podrán competir en un match, esto si tienes un multitap (como que ya es hora de que vayas pensando en comprar uno ¿no?), este también es un buen título y la adaptación de arcadia a SNES es muy buena.

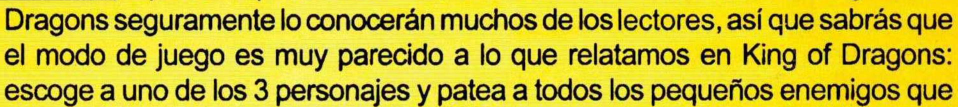








En el juego Knights of the Round el legendario Rey Arturo en compañía de sus 2 mejores caballeros Percival y Lancelot deben ir en busca del Santo Grial para que así ellos puedan restaurar la paz en el reino... bueno, las cosas realmente no ocurrieron así pero este es el modo en el que se desarrollan en este otro juego que también está a punto de aparecer para el SNES; éste título a diferencia de King of the Dragons seguramente lo conocerán muchos de los lectores, así que sabrás que el modo de juego es muy parecido a lo que relatamos en King of Dragons: escoge a uno de los 3 personajes y patea a todos los pequeños enemigos que se vayan apareciendo en tu camino, así hasta llegar con el típico jefe maligno (como el que tenemos aquí en en Club Nintendo) del final del nivel al que debes derrotar, conforme vayas venciendo enemigos vas acumulando puntos en un marcador especial con el que vas aumentando tu nivel de experiencia y con esto puedes ir aumentando tus habilidades.



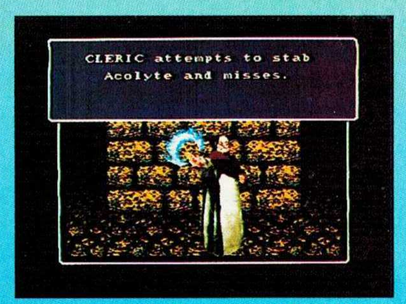




Este título (al igual que King of the Dragons) es para dos jugadores simultáneos, ambos juegos son divertidos y con buena movilidad, sin embargo algo que aún no entendemos es por qué sacar 2 juegos muy parecidos casi al mismo tiempo; bueno, la gente de Capcom sabrá el porqué pero de lo que no hay duda es que ambos juegos valen la pena que los conozcas.



Wizardry es una serie de R.P.G.'s que se han hecho muy populares para las computadoras PC y ahora Capcom trae al SNES la quinta parte de esta serie; en Wizardry V el reino de Llygamyn ha comenzado a ser azotado por una extraña y sobrenatural fuerza que al parecer proviene de las profundidades del castillo de este reino, así que para averiguar y detenerla, 6 notables aventureros se arriesgan a entrar a las profundidades del castillo, desconociendo por completo los peligros y trampas que ahí les esperan.



En Wizardry V hay una gran cantidad de opciones que mantendrán ocupado por un buen rato hasta al más experimentado jugador de R.P.G.; por ejemplo: puedes crear tu propio equipo escogiendo distintas clases de personajes como Guerreros, Magos, Elfos, etc., obteniendo por consiguiente bastantes clases de magias que debes usar contra tus enemigos; el juego se desarrolla en una perspectiva de "persona" y debes avanzar por obscuros y enredadizos laberintos para encontrar pistas que te lleven a solucionar este problema.

Pero cuidado, monstruos y trampas te esperan a cada momento.

Todo aquel que esté buscando un R.P.G. que le dé batalla deberá probar este título ya que le dará horas y horas (no mentimos) de intensa búsqueda y -también- de dolores de cabeza al atorarse en alguna parte como suele suceder con estos juegos.





BULLET PROOF LANZA SU ADAPTADOR SUPER LINK

Ahora que los licenciatarios de Nintendo han comenzado a producir más títulos para 3 y 4 jugadores la compañía Bullet Proof ha lanzado un nuevo adaptador para 5 jugadores llamado Super Link.



Este adaptador ofrece las mismas ventajas que el adaptador pionero de Hudson pero el Super Link de Bullet Proof (que por cierto está desarrollado por la compañía japonesa Hori, experta en controles y accesorios) es de un tamaño más compacto lo que implica que lo podrás guardar con mayor facilidad; es de fácil transporte y además de que es un poco más económico.

Como ya comentamos en el Dr. Mario, ya hay una buena cantidad de juegos para 4 jugadores y aún hay más juegos planeados en un futuro no muy lejano, nosotros aquí te damos un ejemplo de varias buenas razones si aún estás indeciso entre comprarte un adaptador o no.

AVENTURAS

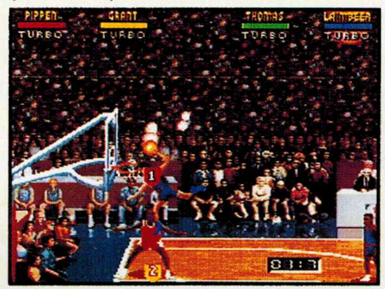
Secret of Mana.- En este juego muy al estilo Zelda pueden jugar hasta 3 personas al mismo tiempo, pero realmente deben formar un buen equipo, pues mientras uno debe atacar a los enemigos con la espada de Mana, otro puede atacar con magia y el tercero debe cuidar que los HP de sus compañeros no se vayan muy abajo.



Secret of Mana

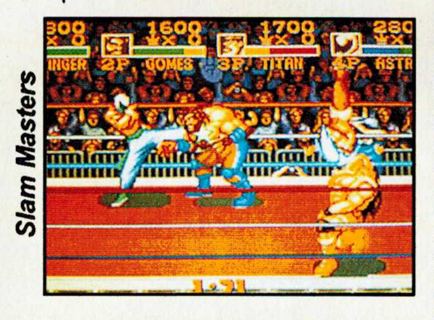
DEPORTES

NBA Jam.- Bueno, ya de por sí jugar solo contra la máquina en este juego resulta entretenido ahora competir entre 4 amigos lo es más; formen entre los 4 jugadores 2 equipos y prepárense para competir.



NBA Jam

Saturday Night Slam Masters.- Un excelente juego de lucha libre de arcadia que hace su aparición en el SNES sin dejar fuera ninguna opción como la de lucha de relevos donde hasta los 4 jugadores pueden estar luchando al mismo tiempo.



Slam Masters

ACCION

Super Bomberman.- Este fue el primer juego diseñado para un adaptador y aún en estas fechas es extraordinario; crea una estrategia para vencer a tus enemigos antes de que ellos te manden a volar (literalmente).



Super Bomberman

MAS DEL CES EN MEXICO



A principios del pasado mes de Marzo fuimos invitados por nuestra amiga Sara Cisneros, de Relaciones Públicas del CES México a una conferencia de Prensa en el Hotel Nikko de la Cd. de México para dar a conocer los planes del CES México y de los cuales ya habíamos comentado en nuestro número anterior.

A este evento asistieron personalidades como Gary J. Shapiro, vicepresidente de la EIA (Electronic Industries Asociation) y Gustavo Cota, presidente de la Asociación Mexicana de Electrónica que es co-patrocinadora del evento; en esta reunión sólo se corroboraron muchos de los datos que te habíamos dado ya con anterioridad, pero una noticia nueva que se dio fue que el CES no iba a realizarse en el WTC como se dijo inicialmente pues no estaría terminado así que será en el Palacio de los Deportes los mismo días (4, 5 y 6 de Octubre) y, ni modo, tenemos que dar la mala noticia que no estará abierto al público en general, pero luego te contaremos cómo estuvo.





Gary J. Shapiro vicepresidente de EIA durante la presentación del CES México y Gustavo Cota presidente de la Asociación Mexicana de Electrónica.

Aspecto de la presentación llevada a cabo en el Hotel Nikko México el 8 de Marzo.



ESTE MES LLEGALE A:

SOUND FANTASY (SNES)

Sound Fantasy es un gran modo de jugar y divertirse con la música. Sound Fanatasy tiene 5 distintos juegos con los que puedes crear sonidos raros, divertidos o en algunos casos crear y componer tus propias melodías; entre algunos de los juegos tenemos una especie de Breakout donde cada pieza que destruyas genera un sonido, podrás controlar también un pequeño bicho que salta sobre tambores o hacer algunos dibujos que tienen sonido, en fin, un título muy divertido especialmente para los más pequeños o aquellos con alma de niño.





NINTENDO

SUPER COPA (SNES)

Este título es el segundo juego que se lanza en exclusiva para el mercado látino y uno de los más realistas que se pueden encontrar en el mercado gracias a los efectos de escala y rotación del SNES; en este título podrás escoger distintos modos de juego, ya sea enfrentarte a un amigo, contra la computadora en Copa de las Américas o al Mundial o simplemente un partido de exhibición; escoge a uno de los 24 equipos a nivel internacional y salta a la cancha a competir por la copa. Aquí encontrarás en el equipo Mexicano a los extraordinarios futbolistas de Club Nintendo.





ASC

ITCHY & SCRATCHY (SNES)

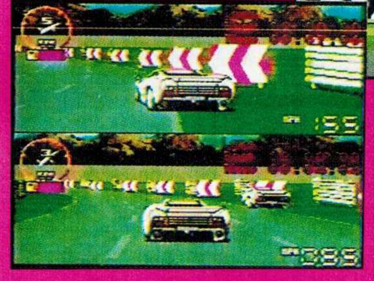
Los personajes de caricatura famosos en los Simpsons ahora tienen un juego de ellos mismo; aquí las reglas son sencillas: el primero que acabe con su rival es el ganador (nada distintos a su show de T.V.) Para hacerlo, cuentas con muchas armas como cuchillos, granadas y bombas sólo por mencionar algunas; así que prepárate a enfrentarte a toda clase de extraños peligros sólo por el placer de deshacerte de tu enemigo. **ACCLAIM**



JAGUAR (SNES)

En Jaguar tú entras al fascinante mundo de las carreras de autos: forma un equipo de gente de pits e ingenieros y compite contra otros equipos para buscar un lugar en la clasificación mundial, además de dinero para comprar toda clase de implementos para tu vehículo. Este título lo podrás jugar ya sea en modo de competencia a nivel mundial o en match de 2 jugadores con la pantalla dividida; altamente recomendado para los fans del automovilismo.





JVC

MARIO'S FUN WITH NUMBERS (SNES)

Mindscape presenta este mes otro de sus juegos de "Edutaiment" donde la estrella es el popular Mario; este juego tiene varias opciones por ejemplo puedes jugar a adivinar números secretos mediante sumas, restas o multiplicaciones, además de otros interesantes juegos, este título es muy recomendable para niños de nivel de primaria para ayudarlos a aprender matemáticas, sobre todo si tienen papás que participen con ellos, este juego será compatible con el mouse del SNES.



MIDSCAPE

Este mes también llegale a: SLAM MASTERS (Capcom), SUZUKA 8 HOURS (Namco) para SNES; MARIO'S TIME MACHINE (Software Tolworks) para NES y TAZ-MANIA (Sunsoft) para GAME BOY.



LOS RECORDS

1943
CLUB DACKASE
ADDAMS FAMILY
SPARK
ADVENTURE ISLAND,
BASE BALL STARS II,
BATTLETOADS,
BOMBERMAN,
DRAGON WARRIOR,
KUNG FU,
MEGA MAN V,
RAD RACER,
RAMBO,
ROBOCOP 3,
SHADOW OF THE NINJA,
SUPERMAN,
YOSHI'S COOKIES
CLUB DACKASE
ALADDIN
FRANCISCO E. MTZ. TERRAZAS
ART OF FIGHTING
MANUEL CASTRO
BATMAN RETURNS
HECTOR A. DIAZ RIVERA
CLUB DACKASE
BATTLEMANIACS
OSCAR SALAZAR
CASTLEVANIA II
ROLANDO D. MUÑOZ MARTINEZ
CASTLEVANIA III
JESSICA INGLATERRA MARTINEZ
CASTLEVANIA IV
FRANCISCO DELGADILLO GUZMAN
CONTRA
ROLANDO D. MUÑOZ MARTINEZ
CLUB DACKASE
DEATH VALLEY RALLY
MARIO ANDRES SANDOVAL
DINO CITY
MANUEL CASTRO
DRAGON WARRIOR
CLUB DACKASE
DREAM MASTER
ROLANDO D. MUÑOZ MARTINEZ
JESSICA INGLATERRA MARTINEZ
FATAL FURY
HECTOR A. DIAZ RIVERA
MANUEL CASTRO
FINAL FANTASY M.Q.
ANTONIO OLIVAR ZUÑIGA
FINAL FIGHT
HECTOR A. DIAZ RIVERA
F-ZERO
HECTOR A. DIAZ RIVERA
GP 1
HECTOR A. DIAZ RIVERA
LG MAN
ROLANDO D. MUÑOZ MARTINEZ
MEGA MAN II
ROLANDO D. MUÑOZ MARTINEZ
MEGA MAN III
ROLANDO D. MUÑOZ MARTINEZ
MEGA MAN IV
ROLANDO D. MUÑOZ MARTINEZ
CLUB DACKASE
MEGA MAN X
MIGUEL CORREA MOLINA
JULIO EDUARDO FLORES AUDEVEZ
MORTAL KOMBAT
YAMATO
HECTOR ALEJANDRO DIAZ RIVERA
ROLANDO DAVID MUÑOZ MARTINEZ
JAIR LANDA ZAMORA
SPARK
NBA ALL STARS
CRISTOBAL ENESTROSA
PRINCE OF PERSIA
CLUB DACKASE
PUNCH OUT
CLUB DACKASE
CRISTOBAL ENESTROSA
S. CONTRA
ROLANDO D. MUÑOZ MARTINEZ
S. PLAYACTION FOOT
CRISTOBAL ENESTROSA
SIMCITY
JORGE ALEJANDRO PEREZ
C. EDUARDO TOVAR CANTU
SIMPSONS 1
ROLANDO D. MUÑOZ MARTINEZ
CLUB DACKASE
SIMPSONS 2
ROLANDO D. MUÑOZ MARTINEZ
SUPER MARIO ALL STAR
MARIO ANDRES SANDOVAL
SUPER MARIO BROS. 1 Y 2
ROLANDO D. MUÑOZ MARTINEZ
CLUB DACKASE
JESSICA INGLATERRA MARTINEZ
SUPER MARIO BROS. 3
RAUL ESTEVEZ PLASCENCIA
ROLANDO D. MUÑOZ MARTINEZ
CLUB DACKASE
SUPER MARIO WORLD
HECTOR A. DIAZ RIVERA
ROLANDO DAVID MUÑOZ MARTINEZ
CRISTOBAL ENESTROSA
JOHNNY MEZA
J. LUIS HERNANDEZ
PABLO SANTIAGO ALDANA
JESSICA INGLATERRA MARTINEZ
SUPER MARIO KART
MANUEL CASTRO
RAMO E. SOTO CAMPOS
JOSE CASTRO CAMPOS
ARMANDO ARROYO DE LA ROSA
HECTOR A. DIAZ RIVERA
RENE SANCHEZ
OSCAR SALAZAR REYES
SUPER STAR WARS
HECTOR A. DIAZ RIVERA
SUPER STREET FIGHER II TURBO
HECTOR A. DIAZ RIVERA
ROLANDO D. MUÑOZ MARTINEZ
STREET FIGHTER II
SERGIO ESPINOZA MORALES
CARLOS ESPINOZA MORALES
JAIR LANDOR ZAMORA
STAR FOX
EDGARDO CHAVEZ H.
TALE SPIN
ROLANDO D. MUÑOZ MARTINEZ
TECMO SUPER BOWL
CRISTOBAL ENESTROSA
TETRIS
ADOLFO RENE MARQUEZ RAMIREZ
TINY TOON,
T.M.N.T. II,
ROLANDO D. MUÑOZ MARTINEZ
T.M.N.T. III
ROLANDO D. MUÑOZ MARTINEZ
MANUEL CASTRO
RICARDO MENDOZA VARGAS
T.M.N.T. IV
RAMO E. SOTO CAMPOS
JOSE CATRO CAMPOS
ARMANDO ARROYO DE LA ROSA
HECTOR ALEJANDRO DIAZ RIVERA
JAIR LANDA ZAMORA
CRISTOBAL ENESTROSA
TOM & JERRY
CLUB DACKASE
TOTAL RECALL
ROLANDO D. MUÑOZ MARTINEZ
YO NOID
ROLANDO D. MUÑOZ MARTINEZ
YOSHI'S COOKIES
CLUB DACKASE
ZELDA LINK TO THE PAST
JESSICA INGLATERRA MARTINEZ

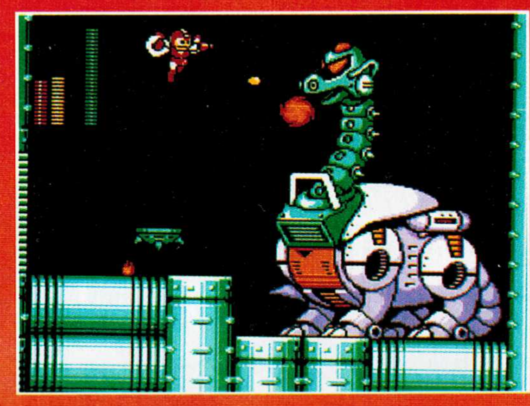
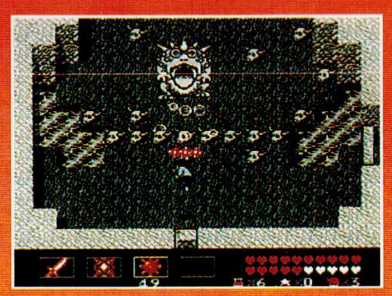
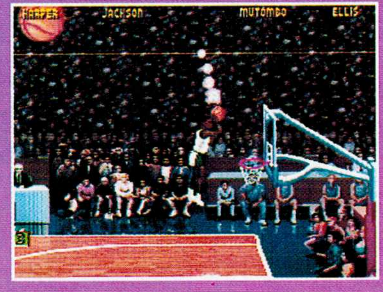
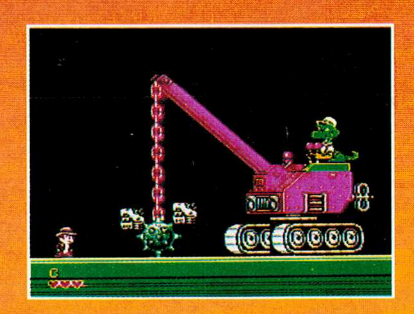
☆☆

GRACIAS
ADRIANO VERA H.
OSCAR SALAZAR
Y SU PERRO OSO
ANDREA GARCIA P.
ERWIN Y
LUIS GARZA MUÑOZ
J. ALBERTO ZARAGOZA R.
EDGAR E. FLORES
OSWALDO OROZCO
OSCAR RENE VARGAS
YLIANA
HUGO, BRISA Y
ANGEL HERNANDEZ AGUIRRE
ALEJANDRO Y
RICARDO VALDEZ PONCE
MIGUEL A. GARAY
ABRAHAM RODRIGUEZ E.
RAFAEL, ALFREDO,
JUAN CARLOS, MAURICIO,
ANTONIO, FERNANDO,
RAYMUNDO, J.ANGEL,
FRANCISCO, REBECA
Y RICARDO
CLUB DACKASE
FRANCISCO SANCHEZ H.
VICTOR M. DIAZ
UNICORNIO
ROMULO VALDEZ
RAYMUNDO CORTES
RAFAEL T. LOAEZA
ALAN Y JONATAN
JESUS MARIO SERNA
ALVARO NUÑEZ
RAMON F. LOPEZ O.
J. OCTAVIO FERNANDEZ G.
RODRIGO A. BECERRIL
HECTOR Y DAVID URRUTIA
J.T.
NINJA F.
ELIAS LAZARO TAPIA O.
JORGE ALBERTO DE LA ROSA
LEO
CARLOS CARRASCO
DANIEL MORENO
LUIS A. FRANCO "COM"
IRVING ARRIOLA
ADOLFO AVALOS
MARIO E. LUNA
A.S.F.
BELEN DEL CARMEN
DE LA CRUZ
ALBERT Y SU CANELO
JORGE HUERTA URBAN
GUSTAVO BORIS LEON
JORGE MUÑOZ
GUILLERMO REYES
MARCO M. MEDRANO
MARIO, HECTOR Y
ALEJANDRO SAHAGUN
OMAR JARAMILLO C.
ALDO MONDRAGON C.
F. JAVIER REGALADO
MEGA RAG
YO
MA. ISABEL MARTINEZ R.
ALEX GOMEZ TORRES
JULIAN AGUILAR A.
CRUZ A. GONZALEZ
JORGE L. HERNANDEZ
ARTURO V. RAMIREZ
F. MARIO MENDOZA
J.D.C.
JOSE LAZO DE LA VEGA
ANGEL GONZALEZ
ALBERTO E. MOXICA P.
AUGUSTO M. ACOSTA P.
ANTONIO SANCHEZ V.
DANTE S. POLO S.
ARTURO BERMUDEZ C.
ALAN MANDUJANO
JULAN NAME
BERNARDO B. S.
CARLOS HERNANDEZ N.
SYX, JCR.
ALVARO
OSCAR LOZANO S.
OSCAR E. ZAPATA
F. AMIN REVELES
DOG
2°H TELPUCCHCALLI
ANGEL SORDO
FELISA BRAVO
MARIANA GONZALEZ
FERNANDO Y J. LUIS
MADRIGAL N.
HUMBERTO NAVARRO
CARLOS CARRASCO S.
J.G.A.Q. / J.O.A.S.
JHONATAN E. PADILLA
ANTONIO OLIVAR Z.
FIDEL NUÑEZ B.
ABEL ORDAZ G.
MARCOS G. CRISTERNA
VIDEO JUGADORES BACALAR
ROBERTO E. MENDEZ G.
WILLIAM HERNANDEZ M.
CRISTY CHAVEZ MORENO
CARLOS DEL SALTO
ALEJANDRO MIRANDA
JOE ARTHUR BORJA
ALFONSO REYES
IVAN CARLOS V. P.
CARLOS E IVAN REVELES
LUCIO RODRIGUEZ G.
RICARDO VELAZQUEZ M.
MANUEL F. GUZMAN
JESUS CAMPO S. R.
RAUL A. VIVANCO
RAFAEL ANGEL POLLO
G. BYRON CORTES
J. MAURICIO LAGUARDIA
GIL GONZALEZ M.
ALEJANDRO RAMOS
JORGE O. ISLAS
RID
SAMUEL DELGADO

CONTESTAMOS A:
EDGAR B. RODRIGUEZ A.
W. AXL ROSE
ALEJANDRO I. HERNANDEZ
KRISTIAN VILLEGAS A.
DANIEL RODRIGUEZ V.
EDGAR O. SALISBURY
THE JUGGLER
CHRISTIAN PADERES
ELIAS ROMAN H.
SALVADOR RODRIGUEZ T.
GERMAN QUEZADA A.
J. IGNACIO DE LA CRUZ
MANUEL MEDINA G.
EFREN MENCHACA
UBALDO HARO A.
VICTOR M. GONZALEZ R.
XYX
IVAN I. RODRIGUEZ B.
JULIO C. SANCHEZ V.
JESUS M. MARTINEZ R.
CARLOS A. YAM
RAMIRO GOMEZ PEREZ
LUIS EDUARDO DIAZ
CARMIN GALLEGOS R.
JOEL E. MUÑOZ
FRANCISCO CONCHA L.
HUGO A. CARDENAS V.
FRANCISCO ALVAREZ
PABLO SANTIAGO
CHRISTIAN GUERRA
ERIK J. RESENDIZ
MA. GUADALUPE RIOS
MARCO A. GUERRERO
JULIO C. CORDERO
FRANCISCO ROBLES CRUZ
EDGAR U. VERDUZCO
ETZALIT DELGADO
JUAN CARLOS SLASH
J. ANGEL MOYA
CARLOS GALIARDO S.
JESUS ROMERO V.

COLABORARON
JUAN CARLOS NUÑEZ DAMIAN
MIGUEL IZQUIERDO PEREZ
LUIS MUÑOZ MENDOZA
J. ANTONIO VILLAFAÑA
FEDERICO HERNANDEZ
THE JUGGLER
LUIS RAUL SALCEDO
HUGO A. "ROCK" SALCEDO
JAM

Los GRANDES

	SUPER NES	FAVORITOS
UNO	 SUPER METROID	 MEGA MAN 6
DOS	 SLAM MASTERS	 STAR TROPICS 2 -ZODA'S REVENGE-
TRES	 NBA JAM	 RESCUE RANGERS 2
4	SOUND FANTASY	T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS
5	MEGA MAN X	JURASSIC PARK
6	LETHAL ENFORCERS	BONK'S ADVENTURE
7	SUPER GOAL! 2	BATTLETOADS-DOUBLE DRAGON -THE ULTIMATE TEAM-
8	BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE	TETRIS 2
9	THE FLINTSTONES -TREASURE OF THE SIERRA MADROCK-	MIGHTY FINAL FIGHT
10	T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS	KIRBY'S ADVENTURE

de Nintendo

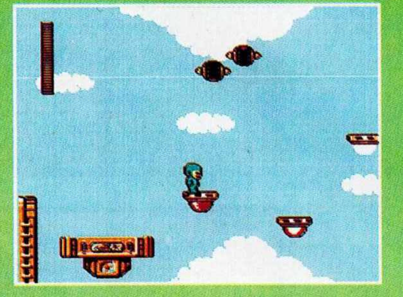
RECOMENDADOS POR ITOCHU

CLASICOS

SUPER MARIO BROS. 3



GOAL! TWO



MEGA MAN 5

BATTLETOADS

T. M. N. T. III

BATMAN RETURNS

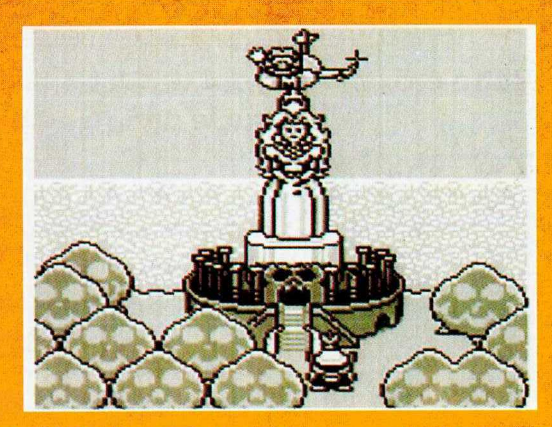
TINY TOON ADVENTURES

NINJA GAIDEN III

DR. MARIO

TETRIS

GAME BOY



WARIO LAND



MEGA MAN IV



TAZ-MANIA

TETRIS 2

ZELDA -LINK'S AWAKENING-

TINY TOONS 2

GOAL!

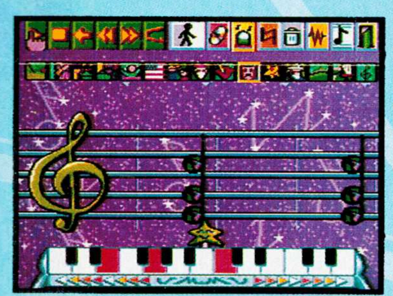
BATTLETOADS-DOUBLE DRAGON

BATMAN -THE ANIMATED SERIES-

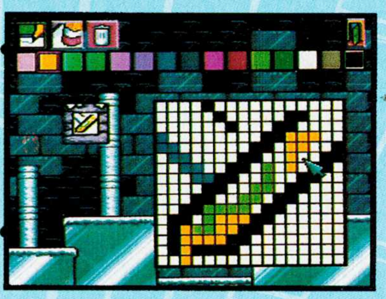
SUPER MARIO LAND 2

RESET

Nuestro próximo número de Club Nintendo traerá bastantes cosas buenas, aquí te damos un pequeño adelanto:



Si para ti Mario Paint ya no es suficiente, te interesará conocer Fun'n Games pues tiene muchas opciones más.

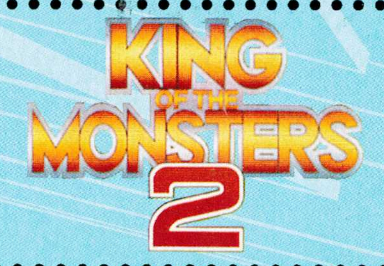




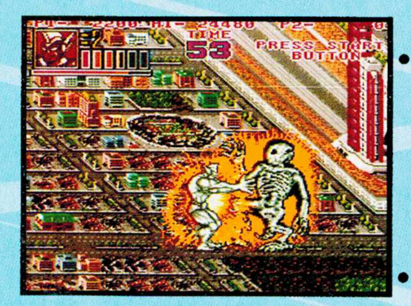


THE BEAUTY AND THE BEAST Y AN AMERICAN TAIL
Son dos juegos de Hudson Soft que analizaremos a fondo, además una primicia del SUPER ADVENTURE ISLAND II.









Vuelven los monstruos pero esta vez no pelean entre ellos, ahora deben enfrentarse a un ser extraterrestre que quiere dominar la tierra.





Y también para los que gustan de juegos de aventuras tendremos THE TWISTED TALES OF SPIKE McFANG.

Y además de todo eso, nuestras ya clásicas secciones como Dr. Mario, S.O.S., Mariados y más información en La Bola de Cristal, así que nos vemos de nuevo en Junio. No dejes de comprarlo o te pondremos falta.

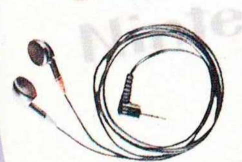


¡Con estos precios YA puedes tenerlo!













+ 1 CARTUCHO A ESCOGER

- ALLEYWAY
- QIX
- BALLONKID
- RADAR MISSION
- YOSHI
- SOLAR STRIKER

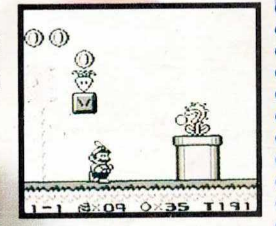


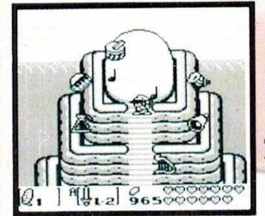




+ 1 CARTUCHO A ESCOGER

SUPER MARIO LAND 2





ZELDA -LINK´S AWAKENING-

N$369

¿Apantallado? ¡Pues córrele con tu distribuidor autorizado porque esta oportunidad es sólo hasta agotar existencias!





O a los teléfonos 705•11•31, 705•13•10 y 705•44•57 del Fan Club de Nintendo